

# ADOBE® PREMIERE ELEMENTS® 7

ユーザガイド

© 2008 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

**Adobe® Premiere® Elements 7.0 ユーザガイド (Windows® 版)**

本マニュアルがエンドユーザ使用許諾契約を含むソフトウェアと共に提供される場合、本マニュアルおよびその中に記載されているソフトウェアは、エンドユーザ使用許諾契約にもとづいて提供されるものであり、当該エンドユーザ使用許諾契約の契約条件に従ってのみ使用または複製することが可能となるものです。当該エンドユーザ使用許諾契約により許可されている場合を除き、本マニュアルのいかなる部分といえども、Adobe Systems Incorporated (アドビ システムズ社) の書面による事前の許可なしに、電子的、機械的、録音、その他いかなる形式・手段であれ、複製、検索システムへの保存、または伝送を行うことはできません。本マニュアルの内容は、エンドユーザ使用許諾契約を含むソフトウェアと共に提供されていない場合であっても、著作権法により保護されていることに留意ください。

本マニュアルに記載される内容は、あくまでも参照用としてのみ使用されること、また、なんら予告なしに変更されることを条件として、提供されるものであり、従って、当該情報が、アドビ システムズ社による確約として解釈されてはなりません。アドビ システムズ社は、本マニュアルにおけるいかなる誤りまたは不正確な記述に対しても、いかなる義務や責任を負うものではありません。

新しいアートワークを創作するためにテンプレートとして取り込もうとする既存のアートワークまたは画像は、著作権法により保護されている可能性のあるものであることをご留意ください。保護されているアートワークまたは画像を新しいアートワークに許可なく取り込んだ場合、著作権者の権利を侵害することがあります。従って、著作権者から必要なすべての許可を必ず取得してください。

例として使用されている会社名は、実在の会社・組織を示すものではありません。

Adobe, the Adobe logo, Adobe Audition, Adobe Premiere, After Effects, Encore, Flash, Illustrator, Photoshop, and PostScript are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

Apple and Macintosh are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and other countries. Microsoft and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Dolby is a trademark of Dolby Laboratories. Pentium is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the U.S. and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

Notices, Terms and Conditions pertaining to third party software are located at <http://www.adobe.com/go/thirdparty> and incorporated by reference.

This product includes software developed by the Apache Software Foundation ([www.apache.org](http://www.apache.org)). © 1998-2000 Apache Software Foundation. All rights reserved.

This program was written with MacApp®, © 1985-1988 Apple Computer, Inc.

Certain contributions made under license by Focoltone Colour System.

MPEG Layer-3 audio compression technology is licensed by Fraunhofer IIS and Thomson Multimedia.

The Proximity/Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. Database © 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc., © 1994. All Rights Reserved. Proximity Technology Inc. The Proximity/Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. © 1990 Williams Collins Sons & Co. Ltd. © 1997 - All rights reserved Proximity Technology Inc. © 1990 Williams Collins Sons & Co. Ltd. © 1990 - All rights reserved Proximity Technology Inc. © Oxford University Press © 2000. All rights reserved Proximity Technology Inc. © 1990 IDE a.s. © 1990 - All rights reserved Proximity Technology Inc.

This product contains either BISAFE and/or TIPEM software by RSA Data Security, Inc.

e\_Db is a licensed product from Simple Software Solutions, Inc.

Portions include technology used under license from Autonomy, and are copyrighted Portions Copyright © 1998 Gilles Vollant.

This product includes software developed by the OpenSymphony Group (<http://www.opensymphony.com/>).

Portions of this code are licensed from Nellymoser, Inc. ([www.nellymoser.com](http://www.nellymoser.com))



Sorenson Spark™ video compression and decompression technology licensed from Sorenson Media, Inc.

Notice to U.S. Government end users: The software and documentation are "Commercial Items," as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of "Commercial Computer Software" and "Commercial Computer Software Documentation," as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. For U.S. Government end users, Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

# 目次

## 第1章：はじめに

|               |   |
|---------------|---|
| インストール .....  | 1 |
| リソースの使用 ..... | 2 |
| 新機能 .....     | 3 |

## 第2章：ワークスペース

|                   |   |
|-------------------|---|
| ワークスペースについて ..... | 5 |
| パネルの概要 .....      | 8 |

## 第3章：プロジェクト

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| 新規プロジェクトの作成 .....           | 13 |
| 新規インスタントムービープロジェクトの作成 ..... | 14 |
| プロジェクトのファイルの表示 .....        | 17 |
| クリップのプロパティの表示 .....         | 23 |
| プロジェクト設定とプリセット .....        | 26 |
| 変更の取り消し .....               | 30 |
| プロジェクトの保存とバックアップ .....      | 31 |
| スクラッチディスクの操作 .....          | 32 |

## 第4章：ビデオのキャプチャ

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| キャプチャの準備 .....                | 35 |
| ビデオのキャプチャ .....               | 38 |
| ストップモーションおよびコマ撮りビデオについて ..... | 44 |

## 第5章：メディアの読み込みと追加

|                                        |    |
|----------------------------------------|----|
| プロジェクトへのファイルの追加 .....                  | 48 |
| Adobe Photoshop Elements ファイルの使用 ..... | 57 |
| 特殊なクリップの作成 .....                       | 59 |
| オフラインファイルの操作 .....                     | 61 |
| 縦横比およびフィールドオプションの使用 .....              | 62 |

## 第6章：整理ビューを使用したクリップの管理

|                          |    |
|--------------------------|----|
| 整理ビューでのクリップの表示 .....     | 67 |
| 整理ビューでのファイルの検索 .....     | 68 |
| ファイルへの名札付け .....         | 70 |
| 整理ビューでのファイルのグループ化 .....  | 74 |
| アルバムの作成 .....            | 76 |
| スマートアルバムの作成と編集 .....     | 78 |
| アルバムおよびアルバムグループの編集 ..... | 79 |

## 第7章：ムービーのクリップの並べ替え

|                                |     |
|--------------------------------|-----|
| シーンラインでのクリップの配置 .....          | 82  |
| スライドショーの作成 .....               | 84  |
| ピクチャインピクチャオーバーレイの作成 .....      | 86  |
| タイムラインでのクリップの配置 .....          | 87  |
| クリップのグループ化、リンクおよび無効化 .....     | 99  |
| クリップマーカーおよびタイムラインマーカーの操作 ..... | 101 |
| ムービーのプレビュー .....               | 105 |

## 第8章：クリップの編集

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| クリップのトリミング .....            | 112 |
| クリップの速度、デュレーション、方向の変更 ..... | 121 |
| フレームのフリーズと保持 .....          | 123 |
| ソースクリップの操作 .....            | 125 |

## 第9章：トランジションの適用

|                        |     |
|------------------------|-----|
| トランジションの基本 .....       | 128 |
| クリップへのトランジションの適用 ..... | 130 |
| 特殊なトランジションの作成 .....    | 135 |
| トランジションの調整 .....       | 137 |

## 第10章：エフェクトの適用

|                                                |     |
|------------------------------------------------|-----|
| エフェクトの基本 .....                                 | 140 |
| エフェクトの検索と構成 .....                              | 141 |
| エフェクトの適用と削除 .....                              | 143 |
| エフェクトプリセットの操作 .....                            | 147 |
| エフェクトのプロパティの変更 .....                           | 149 |
| モーションエフェクトを使用したクリップの配置、スケール（拡大や縮小）、および回転 ..... | 151 |
| スーパーインポーズと透明化 .....                            | 153 |
| エフェクトとマットのカラーの選択 .....                         | 158 |
| エフェクトの使用方法 .....                               | 160 |

## 第11章：エフェクトのアニメート

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| エフェクトのアニメートの基本 .....     | 194 |
| キーフレームの追加、コピーおよび削除 ..... | 196 |
| キーフレームの調整 .....          | 200 |
| キーフレーム間の変化の制御 .....      | 202 |
| クリップ位置のアニメート .....       | 204 |

## 第12章：タイトルの作成

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| タイトルの作成とトリミング .....        | 207 |
| テキストの編集と書式設定 .....         | 213 |
| テキストとグラフィックへのスタイルの適用 ..... | 217 |



|                        |     |
|------------------------|-----|
| タイトルへの図形および画像の追加 ..... | 218 |
| タイトル内のオブジェクトの配置 .....  | 220 |
| カラーとシャドウをタイトルに追加 ..... | 223 |
| テレビ用タイトルの作成 .....      | 226 |
| タイトルの読み込みと書き出し .....   | 227 |

### 第 13 章：オーディオの追加とミキシング

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| サウンドトラックの使用 .....          | 229 |
| ナレーションの作成 .....            | 231 |
| オーディオのミキシングとボリュームの調整 ..... | 233 |

### 第 14 章：ディスクメニューの作成

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| ディスクの種類とメニューオプション ..... | 237 |
| メニューマーカーの使用 .....       | 238 |
| ディスクメニューの作成 .....       | 244 |
| メニューのプレビュー .....        | 250 |

### 第 15 章：ムービーの保存と書き出し

|                                  |     |
|----------------------------------|-----|
| タスクパネルからの共有 .....                | 251 |
| クイックシェアの使用 .....                 | 252 |
| DVD または Blu-ray ディスクへの書き出し ..... | 252 |
| コンピュータ再生の共有 .....                | 256 |
| Web への書き出し .....                 | 257 |
| 携帯電話および携帯プレーヤーへの書き出し .....       | 259 |
| ビデオテープへの書き出し .....               | 260 |
| Video CD 用の書き出し .....            | 263 |
| 共有の一般設定 .....                    | 264 |
| タイムラインまたはシーンラインからの書き出し .....     | 270 |
| 保存および書き出しでサポートされるファイルの種類 .....   | 275 |
| 圧縮とデータレートの基本 .....               | 277 |
| プロジェクトのコピー .....                 | 278 |

### 第 16 章：キーボードショートカット

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 初期設定のショートカットの使用 ..... | 281 |
| ショートカットのカスタマイズ .....  | 281 |

### 第 17 章：トラブルシューティング

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| ヘルプ情報と基本的なトラブルシューティング ..... | 283 |
| ビデオカメラからの取り込み（キャプチャ） .....  | 284 |
| 読み込み .....                  | 285 |
| 再生とプレビュー .....              | 286 |
| DVD の作成 .....               | 288 |

第 18 章：用語集

デジタル画像用語 .....290

索引 .....302

# 第 1 章：はじめに

Adobe Premiere Elements 7 をまだインストールしていない場合は、インストールを行う前にこの章に記載されているインストールやその他の準備についての情報をお読みください。作業を開始する前に、ソフトウェアについて学んだりサポートを受けたりできるリソースを探すことをお勧めします。Adobe Premiere Elements を使用した経験がある場合は、バージョン 7 の新機能についてご確認ください。

## インストール

### 要件

Adobe® ソフトウェアのシステム要件と推奨事項の完全なリストについては、ソフトウェアに付属のお読みくださいファイルを参照してください。

### ソフトウェアのインストール

- 1 コンピュータで開いているほかのアドビアプリケーションやウイルス対策アプリケーションをすべて閉じます。
- 2 インストールディスクを DVD ドライブに挿入し、画面に表示される指示に従います。

**注意：**詳しくは、ソフトウェアに付属のお読みくださいファイルを参照してください。

### 登録

製品のユーザ登録を行うと、無償のインストールサポートやアップデートの通知、その他のサービスを利用できるようになります。

- ❖ 登録するには、アプリケーションを初めて起動した後に表示される登録ダイアログボックスで、画面の指示に従って操作します。



あとで登録する場合は、ヘルプ／ユーザ登録を選択していつでも登録できます。

### お読みくださいファイル

インストール DVD には、製品のお読みくださいファイルが収録されています（このファイルは製品のインストール中にアプリケーションフォルダにもコピーされます）。このファイルを開き、次の重要な情報を確認してください。

- 必要システム構成
- インストール（ソフトウェアのアンインストールを含む）
- ライセンス認証とユーザ登録
- トラブルシューティング
- カスタマーサポート
- 法律上の注意

# リソースの使用

## Adobe Premiere Elements ヘルプの使用

Adobe Premiere Elements ヘルプには、いくつかの方法でアクセスできます。ヘルプにアクセスするには、ヘルプ／Adobe Premiere Elements ヘルプを選択します（または、キーボードの F1 キーを押します）。コンピュータがインターネットに接続されている場合は、Adobe Premiere Elements によってオンラインヘルプが自動的に表示されます。

**オンラインヘルプ** オンラインヘルプは、Adobe Premiere Elements ヘルプの内容を網羅した最新のヘルプです。オンラインヘルプにアクセスするには、コンピュータがインターネットに接続されている必要があります。「検索」フィールドを使用すると、Adobe Premiere Elements ヘルプ内を検索できます。Adobe Premiere Elements ヘルプのすべてのトピックを参照できます。

**アプリケーション内のヘルプ** アプリケーション内のヘルプでは、主要なタスクや概念について説明しています。コンピュータがインターネットに接続されていない場合は、アプリケーション内のヘルプが自動的に表示されます。

**PDF 形式のヘルプ** 印刷に適した PDF ドキュメント形式のヘルプも用意されています。PDF 形式のヘルプは、インターネット接続を利用できない場合に、詳しいヘルプを参照するのに適しています。

**アプリケーション内のリンク** ヘルプへのリンクは、Adobe Premiere Elements 内にもいくつか用意されています。ヘルプへのリンクをクリックすると、オンラインヘルプまたはアプリケーション内のヘルプの該当するトピックが表示されます。

**注意：** オンラインヘルプにしかないトピックを参照しようとする、インターネット上の完全版のオンラインヘルプへの URL とリンクが示されたメッセージが表示されます。

### ヘルプ検索のヒント

- 語句 ("シェイプ ツール" など) を使用して検索する場合は、語句を引用符で囲んでください。語句内のすべての単語を含むトピックのみが検索結果に表示されます。
- 入力した検索文字列にスペルミスがないことを確認します。
- 入力した検索文字列でトピックが見つからない場合は、類義語を使用します（例えば、「インターネット」の代わりに「web」と入力します）。
- 繰り返し参照しそうなトピックを見つけた場合は、ブックマークを付けておくと後で簡単にアクセスできます。

**ヘルプのトピックの印刷** ヘルプのトピックを印刷するには、ブラウザの印刷コマンドを使用します。

**トラブルシューティングトピックの検索方法** [www.adobe.com/jp/support/premiereelements](http://www.adobe.com/jp/support/premiereelements) では、アクセス数の多い問題を表示したり、一般的な問題やエラーメッセージについて検索したりできます。また、[forums.adobe.co.jp](http://forums.adobe.co.jp) では、他の Adobe Premiere Elements ユーザに質問することができます。

**Adobe Premiere Elements の更新方法** コンピュータがインターネットに接続されていると、Adobe® Premiere® Elements® の新しい更新が利用できる場合に、毎回、通知を受信します。[www.adobe.com/jp/downloads/updates](http://www.adobe.com/jp/downloads/updates) に移動することで、最新のアップデートを確認することもできます。

## ヘルプのツールバーコントロール用のキーボードショートカット (Windows)

[戻る] ボタン Alt+ 左矢印

[次へ] ボタン Alt+ 右矢印

印刷 Ctrl+P

**参照メニュー** Alt+ 下向き矢印または Alt+ 上向き矢印により、他のアプリケーションのヘルプが表示されます。

**検索ボックス** Ctrl+S により、検索ボックスに挿入点が配置されます。

## ヘルプのナビゲーション用のキーボードショートカット (Windows)

- ウィンドウ間を移動するには、Ctrl+Tab (次のウィンドウ) および Shift+Ctrl+Tab (前のウィンドウ) を押します。
- ウィンドウ内のリンクを移動し、輪郭を付けるには、Tab (次のウィンドウ) および Shift+Tab (前のウィンドウ) を押します。
- 輪郭が付けられているリンクのリンク先を開くには、Enter キーを押します。
- 文字を大きく表示するには、Ctrl+= を押します。
- 文字を小さく表示するには、Ctrl+- を押します。

## PDF ドキュメント

製品ヘルプは、印刷に適した PDF ドキュメント形式でも提供されています。インストールガイドやホワイトペーパーなど、その他のドキュメントも PDF ドキュメントとして提供されている場合があります。ソフトウェアに付属の PDF ドキュメントを表示するには、インストール DVD またはコンテンツ DVD の User Documentation フォルダを参照してください。

## カスタマーサポート

アドビサポートサイト (<http://www.adobe.com/jp/support/>) では、製品のトラブルシューティング情報や無償または有償のテクニカルサポートオプションをご案内しています。

# 新機能

## 最新情報

### スマート名札とインスタントムービー

**スマート名札** Adobe Premiere Elements には、フッターの画質と内容を自動的に分析し、便利なスマート名札を自動的にクリップに付ける機能があります。ビデオをキャプチャした直後、インスタントムービーを作成したとき、または後でスマート名札があると便利だと思ったときに、フッターを分析してスマート名札を付けることができます。スマート名札は、ダイアログ、音楽、ブラー、パン、ティルト、ズーム、静的、揺れなどのカテゴリで分類されます。これらのタグを使用して、画質と内容に基づいてフッターを見つけることができます (71 ページの「[スマート名札](#)」を参照してください)。

**インスタントムービー** テーマは、インスタントムービーのワークフローに組み込まれました。インスタントムービーでは、クリップの選択、テーマの選択、テーマのタイトルと機能のカスタマイズ、ムービー全体のレンダリングなど、一連のムービー作成手順が順を追って表示されます。インスタントムービー機能を使用すれば、タイトル、オーバーレイ、トランジション、エフェクトおよびオーディオを含むドラマチックなムービーを簡単に作成することができます。インスタントムービーでは、スマート名札を使用して、使用するファイルとその使用方法を指定します。使用するファイルは選択したファイルの中から指定し、ファイルの使用方法は必要に応じて編集することができます (14 ページの「[新規インスタントムービープロジェクトの作成](#)」を参照してください)。

### すばやく効率的にムービーを作成することが可能な新機能

**ビデオマージによる迅速な背景キーイング** 新しいビデオマージエフェクトは、ビデオクリップの背景を自動的に特定してキーイングし、その背後に別の背景をスーパーインポーズできるようにします。ビデオマージには様々な設定を指定することができます。例えば、キーイングするカラーを指定したり、作成した透明度のしきい値を設定したりすることが可能です。このエフェクトには、タイムラインでクリップを右クリックすることで簡単にアクセスできます (詳しくは、155 ページの「[ビデオマージを使用した透明部分の作成](#)」を参照してください)。

**SmartSound サウンドトラック** Adobe Premiere Elements から、SmartSound® の QuickTracks® にアクセスして使用することができます。SmartSound サウンドトラックでは、独自に作成された使用料無料の豊富なセクションの中からサウンドトラックを選択できます。QuickTracks の自動トリミングツールを使用すると、サウンドトラックが無意味にループ再生されたり映像より先に止まったりせず、ビデオに合わせて終わるように調整できます（231 ページの「[SmartSound トラックの作成](#)」を参照してください）。

## ファイル管理の機能強化

**簡単にアクセスできる整理ビューの機能強化** タスクパネルの最上部に整理ビュー専用の領域が設けられ、手早く簡単にアクセスできるようになりました。整理ビューのメインビューでは、アルバム、タグ、重要度、日付、ファイルの種類、またはこれらの任意の組み合わせでフッテージにフィルタを適用できます。サムネールをダブルクリックすると、名札管理ウィンドウでフッテージをプレビューできます（67 ページの「[整理ビューでのクリップの表示](#)」を参照してください）。

**名札管理ウィンドウ** 整理ビューの最上部にある名札管理ボタン  をクリックすると、名札管理ウィンドウが開きます。このウィンドウでは、名札やスマート名札の追加と表示、フッテージのフィルタ、およびアルバムやスマートアルバムの作成を行うことができます。サムネールをダブルクリックすると、フッテージをプレビューできます。また、プレビュー中に名札を追加または削除できます（70 ページの「[名札管理ウィンドウの使用](#)」を参照してください）。

**スマートアルバム** スマートアルバムを作成すると、指定した条件を満たす複数のクリップを自動的にまとめることができます。スマートアルバムは、ファイルの種類、重要度、名札などが共通したクリップ、またはこれらの情報の任意の組み合わせを持つクリップで構成される動的なコレクションです。スマートアルバムの条件を満たす新しいファイルを整理ビューに追加すると（またはファイルを編集して条件を満たすようにすると）、そのファイルは自動的にスマートアルバムに追加されます（78 ページの「[スマートアルバムの作成と編集](#)」を参照してください）。

## HD 形式のキャプチャ機能の向上とサポートの充実

**簡略化されたキャプチャと読み込みのワークフロー** Adobe Premiere Elements は、接続されているキャプチャデバイスまたはダウンロードデバイスを自動的に検出し、その結果に従って、キャプチャパネル設定または Adobe Media Downloader 設定を行います。ユーザは、タスクパネル（このバージョンでは編集ビューではなく整理ビューにあります）の取り込みビューで該当するボタンをクリックするだけで済みます。キャプチャオプションも、DV ビデオカメラ 、HDV ビデオカメラ 、Web カメラ、または WDM デバイス  のようにわかりやすくなっています。「コンピュータのファイルとフォルダ」以外のオプションを選択すると、Adobe Media Downloader が開きます（38 ページの「[ビデオのキャプチャ](#)」を参照してください）。

**AVCHD および JVC TOD のサポート** AVCHD ファイルと TOD ファイルを Adobe Premiere Elements に直接読み込めるようになりました。AVCHD ファイルと TOD ファイルは、テープを使用しないデジタルビデオカメラ用の高画質形式です。HD 画質のフッテージを書き出すには、「コンピュータのファイルとフォルダ」オプションまたは Blu-Ray ディスクへの書き込みオプションを使用して最終プロジェクトを書き出し、1080、H.264、MPEG2 のいずれかのプリセットを指定します（詳しくは、256 ページの「[コンピュータ再生の共有](#)」または 252 ページの「[DVD または Blu-ray ディスクへの書き出し](#)」を参照してください）。

## 第2章：ワークスペース

Adobe® Premiere® Elements® ワークスペースは、メディアの整理、ムービーの編集や書き出し、DVD や Blu-ray ディスクのメニューの作成など、各作業に応じて最適になるように構成されています。ワークスペースは、必要に応じてカスタマイズ可能です。Adobe® Premiere® Elements® は、ビデオ、オーディオ、エフェクト、トランジション、タイトルなど、ムービーを製作するのに必要なすべての要素をプロジェクトファイルと呼ばれる 1 つのファイルにまとめて扱うことができます。

### ワークスペースについて

#### ワークスペースの概要

Adobe® Premiere® Elements® のワークスペースは、フッテージ（ビデオ、静止画およびオーディオ）の整理、ムービーの編集、DVD および Blu-ray ディスクのメニュー作成、ムービーの書き出しという、4 つの主なプロジェクト作業に合わせて最適化されています。それぞれの作業別のタスクボタンをタスクパネルで選択することで、別のタスクに簡単に切り替えることができます。タスクを変更すると、そのタスクに対応するパネルがワークスペースに表示されます。また、必要に応じてワークスペースにパネルを追加したり配置することで、ワークスペースをカスタマイズすることもできます。

ドロップゾーンは、パネルをドロップまたは移動できるワークスペース内の領域です。パネルをドラッグすると、その下にドロップゾーンの輪郭が表示されます。ハイライト表示されたドロップゾーンは、パネルが挿入されるワークスペース内の場所を示します。パネルをパネルの端のドロップゾーンにドラッグすると、ドッキングします。

**注意：**ワークスペースでパネルの名前を表示するには、ウィンドウ／ドッキングヘッダを表示を選択します。



編集用のワークスペース

A. モニタパネル B. タスクパネル C. シーン／タイムラインパネル（シーンラインビュー）

#### 関連項目

17 ページの「[プロジェクトビューの概要](#)」

141 ページの「[エフェクトの検索](#)」

## ワークスペースのカスタマイズ

Adobe® Premiere® Elements® のワークスペースは自由にカスタマイズできます。作業スタイルに合わせて、パネルの追加、サイズの変更や移動、非表示化およびグループ化することができます。変更したワークスペースは、ワークスペースを新たに変更するか、元の構成に戻すまで保持されます。

### ドッキングヘッダの表示と非表示

各パネルには、タイトルが表示されるドッキングヘッダがあります。通常は、パネルメニューボタンも表示されます。ドッキングヘッダをドラッグすることで、パネルを新しい場所にドラッグできます。画面上のスペースを節約するために、ドッキングヘッダを非表示にできます。ドッキングヘッダを使用する場合は再び表示できます。初期設定では、ドッキングヘッダは非表示になっています。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ドッキングヘッダを表示する場合は、ウィンドウ／ドッキングヘッダを表示を選択します。
- ドッキングヘッダを非表示にする場合は、ウィンドウ／ドッキングヘッダを隠すを選択します。

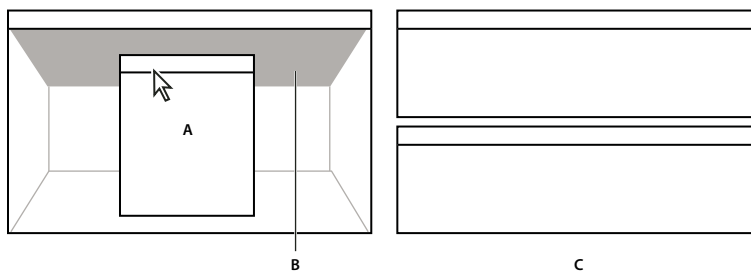
**注意：**ドッキングヘッダが非表示になっているときに、パネルメニューのコマンドにアクセスするには、パネル内で右クリックします。

### パネルの表示と非表示

- パネルを表示またはアクティブにするには、パネルの名前をウィンドウメニューから選択するか、表示されている場合は該当するドッキングヘッダをクリックします。
- ドッキングヘッダの三角形をクリックすると、ドッキングしているパネルが拡大または縮小します。ドッキングされているパネルを拡大または縮小できるのは、縦に配置され、左右の境界を別のパネルと共有している場合のみです。
- ドッキングされていないパネルを閉じるには、ドッキングヘッダの右にある閉じるボタン  をクリックします。

### パネルのドッキング

パネルのエッジにあるドロップゾーンは、パネルをドッキングするために使用します。ターゲットパネルの横にパネルをドッキングすると、その他すべてのパネルのサイズが変更され、新しいパネルが配置されます。



パネル (A) をドロップゾーン (B) にドラッグしてドッキングする (C)

❖ Ctrl キーを押しながらドッキングヘッダをクリックしてパネルをドラッグし、パネルの任意のエッジにあるドロップゾーンまで移動してドロップします。

### 移動可能なウィンドウでパネルを開く

多くのパネルは移動可能な独立したウィンドウとして開くことができます。アプリケーションウィンドウと同様に、別のパネルをその独立したウィンドウに追加したり、変更したりすることができます。移動可能なウィンドウを使用して以前のバージョンの Adobe アプリケーションに近いワークスペースにすることもできます。

❖ パネルやグループを現在の場所からドロップゾーンが表示されていないエリアにドラッグします。

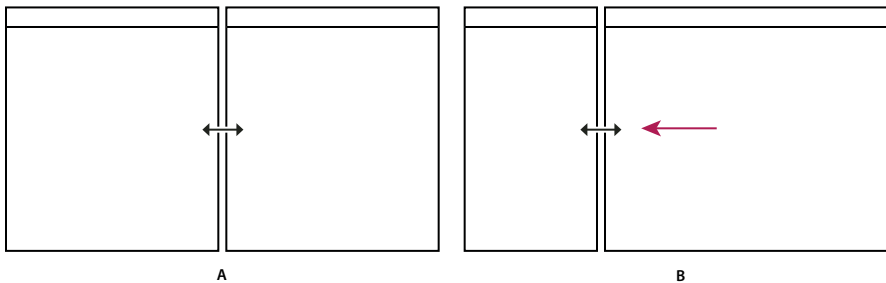


パネルが新しい移動可能なウィンドウとして表示されます。

## パネルのサイズの変更

1つのパネルを移動またはサイズ変更すると、ほかのパネルもそれに従って変更されます。

❖ パネルのサイズを変更するには、境界線をドラッグします。



パネルの分割線をドラッグしてサイズを変更します。

A. 元のパネルで分割線を選択した状態 B. サイズが変更されたパネル

💡 デスクトップを複数のモニタに拡張できるシステムでは、パネルを任意のモニタにドラッグすることができます。

## パネルメニューを開く

ほとんどのパネルには、さまざまなコマンドを含むメニューがあります。メニューコマンドはパネルによって異なります。

- ドッキングヘッダが非表示になっている場合は（初期設定）、パネル内で右クリックします。
- ドッキングヘッダが表示されている場合は、パネルの右上隅にあるパネルメニューボタン  をクリックします（ドッキングヘッダとパネルメニューボタンを表示するには、ウィンドウ／ドッキングヘッダを表示を選択します）。



パネルメニュー

A. パネルを右クリックしてパネルメニューを表示します B. パネルメニューボタンをクリックしてパネルメニューを表示します

## 関連項目

6 ページの「[ドッキングヘッダの表示と非表示](#)」

## 初期設定のワークスペースに戻す

❖ ウィンドウ／ワークスペースを初期化を選択します。

## パネルの明るさの調整

背景色の明るさは調整することができます。例えば、暗い編集室で作業する場合やカラー補正を行う場合に、明るさを下げることができます。

❖ 編集／環境設定／ユーザインタフェイスを選択し、スライダをドラッグするか、「初期設定の明るさ」をクリックします。

## 警告の確認または解除

Adobe® Premiere® Elements® は、問題を特定して解決するための警告、エラーメッセージおよびその他の情報をリスト表示します。特に、サードパーティ製のプラグインやその他のコンポーネントに関する問題の解決に役立ちます。ステータスバーの警告アイコン 、、 によってエラーを通知します。アイコンをクリックするとイベントパネルが開きます。関連する項目をイベントパネルから消去すると、ステータスバーのアイコンが解除されます。

1 次のいずれかの操作を行います。

- ステータスバーの警告アイコンをダブルクリックします。
- ウィンドウ／イベントを選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- リスト内の項目の詳細な情報を表示するには、項目を選択して「詳細」をクリックします。
- イベントリストを消去するには、「すべてを消去」をクリックします。

## パネルの概要

Adobe® Premiere® Elements® には、タスクパネル、モニタパネル、シーン／タイムラインパネル（タイムラインまたはシーンライン）という 3 つのメインパネルがあります。基本的なすべてのタスクは、この 3 つのパネルを使用して実行します。

## タスクパネルの概要

タスクパネルは、初期設定でワークスペースに表示されます。タスクパネルでは、メディアの追加や整理、エフェクトやトランジションの検索、適用および調整、DVD および Blu-ray ディスクのメニュー作成、完成したプロジェクトの共有など、さまざまなタスクを実行することができます。タスクパネルは、「整理」、「ムービーの編集」、「ディスクメニュー」、「書き出し」という 4 つのメインワークスペースで構成されます。各ワークスペースには、タスクを実行するために必要なすべてのツールが配置されています。



エフェクトのプロパティビューが表示されているムービーの編集ワークスペース

## 関連項目

- 17 ページの「プロジェクトビューの概要」
- 48 ページの「プロジェクトへのファイルの追加」
- 67 ページの「整理ビューでのクリップの表示」

## 整理ワークスペース

整理ビューには、Adobe Photoshop® Elements® または Adobe Premiere Elements に読み込んだすべてのメディア（ビデオ、静止画およびオーディオ）のサムネイルが表示されます。整理ビューでは、これらの 2 つのアプリケーションで一貫した方法ですべてのファイルにアクセスしたり、すべてのファイルを書き出したりすることができます。



整理ワークスペース

タスクパネルの整理ワークスペースでは、以下の作業を行うことができます。

**取り込み** ビデオカメラ、Web カメラ、デジタルカメラ、WDM デバイス、携帯電話、ハードディスク上のフォルダなど、さまざまなソースからのファイルを追加できます。

**インスタントムービー** ムービーを作成する部分の選択や編集、テーマベースのエフェクト、トランジション、オーディオの追加など、一連の手順が順番に自動的かつ迅速に表示されます。それぞれの設定は自由に変更できます。

**名札管理** 名札管理ウィンドウを開きます。このウィンドウでは、メディア（ビデオ、静止画およびオーディオのファイル）を管理したり、整理したりするためのキーワードタグやアルバムを作成できます。名札、スマート名札、アルバム、スマートアルバムおよびこれらの任意の組み合わせにより、整理ビューに表示されるものを制限でき、必要なファイルを簡単かつすばやく見つけることができます。人名、場所、イベントなど、任意のキーワードを追加できます。

**スマート名札** スマート名札ウィンドウを開き、選択したビデオクリップを自動的に分析します。ビデオを分析すると、Adobe Premiere Elements により、揺れや明るさなどの画質タグや、顔や動きなどのフォーカス対象のタグが自動的に追加されます。これらのタグを使用して、最も画質の高いビデオをすばやく見つけることができます。インスタントムービー機能では、スマート名札はムービーのクリップを配置するときに使用されます（71 ページの「[スマート名札](#)」を参照してください）。

## ムービーの編集ワークスペース

メディアの配置または編集を行う場合は、タスクパネルの「ムービーの編集」タブをクリックします。ムービーの編集ワークスペースでは、ムービーテーマやテンプレートをムービーに追加したり、エフェクトやトランジションを適用したり、タイトルを作成および追加したりできます。また、ウィンドウ/プロパティを選択するか、エフェクトまたはトランジションを編集すると、タスクパネル内にプロパティビューが表示されます。

ムービーの編集ワークスペースでは、以下にアクセスできます。

**プロジェクト**  プロジェクトに追加したメディアを表示したり、並べ替えたり、選択したりすることができます。メディアはリスト形式やアイコン形式で表示できます。このビューには、クリップがシーンラインまたはタイムラインで現在使用されているかどうかや、メディアタイプ、フレームレート、デュレーションなど、プロジェクトのクリップに関する有用な情報が表示されます。

**テーマ**  ムービーの見映えを簡単かつ劇的に向上させるインスタントムービーテーマが表示されます。テーマにより、クリップが自動的に編集されたり、エフェクト、トランジション、オーバーレイ、タイトルおよびエンドロール、イントロ、イントロビデオ、サウンドエフェクトなどが適用されたりするので、本格的なムービーを簡単に作成することができます。テーマのすべてのオプションを適用することも、必要なオプションを選択することもできます。

**エフェクト**  ムービーで使用できるエフェクトおよびプリセットが表示されます。検索フィールドに名前を入力すれば、数多いエフェクトの中から任意のエフェクトを簡単に検索できます。特定の種類のエフェクトのみを表示するには、左側のメニューからオプション（「ビデオエフェクト」、「オーディオエフェクト」、「プリセット」、「ユーザプリセット」、「お気に入り」）を選択します。右側のメニューからカテゴリ（「色調補正」、「チャンネル」など）を選択することで、特定のカテゴリを表示することもできます（初期設定は「すべてを表示」）。エフェクトを適用する前に編集するには、そのエフェクトを選択して「エフェクトを編集」ボタンをクリックし、プロパティビューを開きます。

**トランジション**  ムービーで使用できるトランジションが表示されます。検索フィールドに名前を入力すれば、数あるトランジションの中から任意のトランジションを簡単に検索できます。特定の種類のトランジションのみを表示するには、左側のメニューからオプション（「ビデオトランジション」、「オーディオトランジション」、「お気に入り」）を選択します。右側のメニューからカテゴリ（「3D」、「スライド」など）を選択することで、特定のカテゴリを表示することもできます（初期設定は「すべてを表示」）。トランジションを適用する前に編集するには、そのトランジションを選択して「トランジションを編集」ボタンをクリックし、プロパティビューを開きます。

**タイトル**  ムービーで使用できるように、あらかじめ用意されたタイトルのテンプレートが表示されます。検索フィールドに名前を入力すれば、数あるタイトルの中から任意のタイトルを簡単に検索できます。特定の種類のタイトルのみを表示するには、左側のメニューからオプション（「エンターテイメント」、「一般」、「ハッピーバースディ」など）を選択し、結果をさらに絞り込む場合は、右側のメニューから「ブルーノート」や「てんとう虫のピクニック」などの特定のテーマを選択します（初期設定は「すべてを表示」）。

## ディスクメニューワークスペース

DVD または Blu-ray ディスク用のムービーにメニューを追加する場合は、タスクパネルで「ディスクメニュー」をクリックします。このワークスペースから、メディアとメニューテンプレートにアクセスできます。

**注意：**タスクパネルの「ディスクメニュー」をクリックすると、モニタパネルがディスクレイアウトビューに切り替わります。このパネルで、テンプレートやメディアをドラッグアンドドロップしてメニューをカスタマイズできます。

ディスクメニューワークスペースでは、以下にアクセスできます。

**プロジェクト**  プロジェクトに追加したメディアを表示したり、並べ替えたり、選択したりすることができます。メディアはリスト形式やアイコン形式で表示できます。このビューには、クリップがシーンラインまたはタイムラインで現在使用されているかどうかや、メディアタイプ、フレームレート、デュレーションなど、プロジェクトのクリップに関する有用な情報が表示されます。

**テンプレート**  DVD や Blu-ray のメニューとして使用できるように、あらかじめ用意されたメニューテンプレートが表示されます。特定の種類のテンプレートのみを表示するには、左側のメニューからオプション（「エンターテイメント」、「一般」、「ハッピーバースディ」など）を選択し、結果をさらに絞り込む場合は、右側のメニューから「ブルーノート」や「ポップコーン」などの特定のテーマを選択します（初期設定は「すべてを表示」）。

## 書き出しワークスペース

ディスクに書き込む場合、オンラインでの視聴、携帯電話、PC、ビデオテープまたはその他のデバイス用のムービーを保存する場合は、タスクパネルで「書き出し」をクリックして書き出しワークスペースを使用します。このワークスペースには、ファイルを保存して他者と共有するために必要なすべてのツールがまとめられています。

一度使用した設定を再利用し、効率的に書き出すには、クイックシェアを使用します。例えば、プロジェクトを頻繁に DVD に書き込んで共有する場合は、DVD 書き込みに最適な設定を作成し、その設定をクイックシェアとして保存します。次に別のプロジェクトを DVD に書き込むときに、作成しておいたクイックシェアプリセットを使用することで、DVD オプションを再設定する手間も省け、正確に同じ設定で書き込むことができます。

## モニタパネルの概要

モニタパネルでは、Adobe® Premiere® Elements® の多くのタスクを実行することができます。例えば、ファイルやムービーのプレビュー、クリップのトリミングや分割、エフェクトの適用、タイトルの作成を行ったり、セーフゾーンを確認しながら画像やテキストを配置するなど、さまざまなタスクを実行できます。

モニタパネルはすべてのワークスペースで使用できます。メニューの操作時には、モニタパネルがディスクリエアウトパネルに切り替わるので、画像を簡単にドラッグアンドドロップしてメニューをレイアウトできます。タイトルの作成時には、モニタパネルにテキストツールが表示されるので、テキストを簡単に作成して編集できます。



モニタパネル

## タイムラインとシーンラインの概要

タイムラインとシーンラインを使用して、メディアを目的の順番に並べ替えたり、クリップを編集することができます。タイムラインまたはシーンラインに配置したクリップは、モニタパネルでプレビューすることができます。

シーンラインでは、メディアをすばやく配置したり、タイトル、トランジションおよびエフェクトを追加したりすることができます。タイムラインでは、メディアのトリミング、レイヤー化や同期など、より詳細な編集をすることができます。これらの2つのパネルは、いつでも切り替えることができます。

**注意：** パネルヘッダを表示するように選択した場合（ウィンドウ／ドッキングヘッダを表示）、マイプロジェクトというパネルの名前が表示されます。タイムラインとシーンラインは、このパネルの個別のビューです。

## 情報パネルの概要

情報パネル（ウィンドウ／情報）には、タイムラインまたはシーンラインのタスクパネルのプロジェクトビューで選択した項目に関する情報が表示されます。例えばクリップを選択している場合、デュレーション、インポイント、アウトポイント、カーソルの位置などの情報が表示されます。表示される情報は、メディアタイプや現在選択されているパネルなどに応じて異なる場合があります。例えば、タイムラインでは空白のスペース、タイトルパネルでは長方形、タスクパネルではクリップに関する情報など、情報パネルにはさまざまな情報が表示されます。

情報パネルの「ビデオ」の部分には、フレームレート、フレームサイズ、サイズ、ピクセル縦横比が表示され、「オーディオ」の部分には、サンプルレート、bit 数、チャンネルが表示されます。

## 第3章：プロジェクト

Adobe® Premiere® Elements® は、ビデオ、オーディオ、静止画、エフェクト、トランジション、タイトルなど、ムービーを製作するのに必要なすべての要素をプロジェクトファイルと呼ばれる 1 つのファイルにまとめます。

### 新規プロジェクトの作成

#### プロジェクトについて

Adobe® Premiere® Elements® は、新規プロジェクトを開始するたびにプロジェクトファイルを作成します。初期設定では、プログラムのインストール時に選択したテレビ方式（NTSC または PAL）のプロジェクトプリセットが使用されます。

プロジェクトファイルには、タイトルファイルと、キャプチャまたは読み込み対象となるソースファイルへの参照情報だけが保存されるため、ファイルのサイズは極めて小さくなります。ソースファイルへの参照情報しか持たないため、Adobe® Premiere® Elements® で情報を正しく参照できるように、ソースファイルの場所を移動したり、名前を変更したり、または削除しないよう注意してください。

メディアを追加、アレンジ、編集したり、トランジション、エフェクトおよびタイトルを追加したりすることによって、プロジェクトを自分で作成することも、インスタントムービープロジェクトを作成することもできます。インスタントムービーでは、整理ビューからのメディアの追加、ムービーのテーマの選択、タイトルやクレジットなどのテーマオプションのカスタマイズ、BGM の追加などの一連手順が順を追って表示されます。Adobe® Premiere® Elements® により、タイムライン内でのフッテージの分析と並べ替え、トランジション、タイトルおよびオーディオの追加が行われ、フッテージがシーンライン配置されます。これにより、フッテージをプレビューし、選択した形式で保存することができます。

#### 関連項目

5 ページの「[ワークスペースの概要](#)」

14 ページの「[新規インスタントムービープロジェクトの作成](#)」

#### 新規プロジェクトの開始

新規プロジェクトまたはインスタントムービープロジェクトを開始したときは、「設定を変更」ボタンをクリックして、初期設定のプリセットの内容や設定を確認できます。必ずソースメディアと同じ仕様のプリセットを使用してください。必要に応じて、「新規プリセット」をクリックして、プリセット設定を編集し、カスタムプリセットとして保存できます。

**重要：**フレームレート、サイズ、縦横比などの一部の設定は、プロジェクトを作成した後では変更できないため、プロジェクトを開始する前にすべてのプロジェクト設定を確認してください。誤ったプロジェクト設定を使用すると、プロジェクトの操作時にパフォーマンスが低下する場合があります。

初期設定では、プロジェクトが保存されたフォルダには、レンダリングされたプレビュー、最適化されたオーディオファイル、キャプチャしたオーディオとビデオも保存されます。これらのファイルはサイズが非常に大きいため、大容量で高速なハードディスクに保存するようにしてください。これらのファイルをプロジェクトとは別の場所に保存するには、編集／環境設定／スクラッチディスクを選択して保存先を指定します。

1 次のいずれかの操作を行います。

- 初期画面から「新規プロジェクト」をクリックします。
- Adobe® Premiere® Elements® を起動している場合は、ファイル／新規／プロジェクトを選択します。



2 (オプション) 使用している設定を変更するには、「設定を変更」をクリックして、次のいずれかの操作を行います。

- 使用しているプリセットを変更するには、別のプリセットを選択して「OK」をクリックします。
- カスタムプリセットを作成するには、「新規プリセット」をクリックして、カスタムプリセットダイアログボックスで設定を指定して、「保存」をクリックします。プリセット名ダイアログボックスで、名前と説明を入力して、「OK」をクリックします。

3 新規プロジェクトダイアログボックスで、プロジェクトの名前と場所を指定して、「OK」をクリックします。

#### 関連項目

26 ページの「[プロジェクト設定とプリセットについて](#)」

26 ページの「[プロジェクトプリセットの作成または変更](#)」

32 ページの「[スクラッチディスクについて](#)」

## プロジェクトの表示

プロジェクトは一度に 1 つしか開くことができません。Adobe® Premiere® Elements® で既存のファイルを開けるようにするには、コンピュータ上のプロジェクトファイル (.prel) とプロジェクトファイルで使用するソースファイルにアクセスできることを必ず確認してください。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- スタートアップスクリーンで、「プロジェクトを開く」をクリックし、プロジェクト名をクリックします (プロジェクトファイル名が表示されない場合は、「開く」をクリックし、プロジェクトファイルを選択します)。
- Adobe® Premiere® Elements® を起動している場合は、ファイル/プロジェクトを開くまたは最近使用したプロジェクトを開くを選択し、プロジェクトファイルを選択して、「開く」ボタンをクリックします。
- Windows® エクスプローラで、プロジェクトファイルをダブルクリックします。

**注意:** Adobe® Premiere® Elements® では、以前のバージョンのプログラムで作成されたプロジェクトを開くことができませんが、以前のバージョンのプログラムでは、新しいバージョンで作成されたプロジェクトを開くことができません。

Adobe® Premiere® Elements® の複数のバージョンがインストールされている場合は、プロジェクトファイルをダブルクリックして開くのではなく、プログラムから開くか、もしくはプロジェクトファイルを右クリックしてプログラムを選択して開くことをお勧めします。

#### 関連項目

32 ページの「[自動保存で保存したプロジェクトを開く](#)」

## 新規インスタントムービープロジェクトの作成

### インスタントムービープロジェクトとテーマについて

インスタントムービーでは、タイトルやサウンドトラック、エフェクトやトランジションなどを含んだ本格的な編集済みのムービーをすばやく簡単に作成できます。インスタントムービーを作成する際に、Adobe Premiere Elements は、クリップをまだ分析していなければ分析し、必要に応じてスマート名札を適用し、クリップを編集して、選択したテーマを適用します。テーマは、独自のタイトルやエンディングクレジットを使用してパーソナライズできます。また、独自の音楽やエフェクトを加えることもできます。





インスタントムービーの作成

ムービーテーマを使用すると、特定の外観をムービーに適用できます。例えば、「幸せの鳩」を使用すると、エレガントなオープニングとエンディング、白い鳩が飛ぶシーンやウェディング用の BGM などが追加されます。また、「コミック」を使用すると、カラーエンボスやピクチャインピクチャオーバーレイなどのスタイリッシュなエフェクトを追加したり、タイトルをポップで大きなフォントで表示したりすることで、子ども向けの楽しいパーティビデオを作成できます。各テーマでは、クリップの選択、トリミング、シーケンス設定を行うための独自の編集スタイルを使用します。

テーマの初期設定のデュレーションは、約 4 ～ 6 分です。ムービー内のすべてのクリップまたはサブセットでインスタントムービーを使用して、DVD の冒頭や最後の部分に登場人物の一覧や特殊な機能を作成できます。

多彩な種類のテーマが選択でき、テーマに含まれているプロパティをすべて適用することも、一部だけ適用することも可能です。また、シーンラインのシーケンス全体にテーマを追加したり、1 つのクリップにだけテーマを追加することもできます。

## 関連項目

71 ページの「[スマート名札](#)」

## インスタントムービーの作成

インスタントムービーは、スタートアップスクリーン、タスクパネルの整理ビューまたはムービーの編集ビューから開始できます。

### スタートアップスクリーンまたは整理ビューからのインスタントムービーの作成

1 次のいずれかの操作を行います。

- Adobe Premiere Elements を開いていない場合は、Adobe Premiere Elements を開き、スタートアップスクリーンで「インスタントムービー」をクリックします。新規プロジェクトボックスで、プロジェクトの名前を入力して「OK」をクリックします。
- Adobe Premiere Elements が開いている場合は、整理ビューで「インスタントムービー」 をクリックします。

Adobe Premiere Elements が整理ビューをインスタントムービーモードで開きます。

- 2 整理ビューの左上に表示される指示に従います。この指示に従うことで、順を追ってインスタントムービーを作成できます。
- a ムービーに含めるクリップを選択します（シーンラインまたはタイムラインに既にクリップがある場合は、必要に応じてその他のクリップを追加できます）。「次へ」をクリックします。
- b ムービーで使用するテーマを選択します。テーマをプレビューするには、テーマのサムネールにマウスカーソルを合わせて説明を表示し、再生ボタン  をクリックしてプレビューを確認します。「次へ」をクリックします。
- c テーマのプロパティを指定します。「適用」をクリックします。

## 既存のプロジェクトへのテーマの適用

作成済みのプロジェクトのすべてまたは一部にテーマを使用する場合は、編集ビューで「テーマ」ボタンを使用します。

- 1 次のいずれかの操作を行います。
  - テーマをプロジェクト全体に適用するには、すべてのクリップの選択を解除した状態にします。
  - プロジェクトの一部のクリップにだけテーマを適用する場合は、テーマを適用するクリップを選択します。
- 2 タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、「テーマ」ボタン をクリックします。

タスクパネルのテーマビューが開きます。テーマをプレビューするには、テーマのサムネールにマウスカーソルを合わせて、表示される再生ボタン  をクリックします。
- 3 テーマを選択し、「次へ」をクリックします。
- 4 テーマのプロパティビューで、任意のプロパティを指定して、「適用」をクリックします。

## テーマのプロパティ

プロジェクトにテーマを追加すると、使用したいテーマのプロパティと、それらをどのように適用したいのかを指定できます。テーマのプロパティにアクセスするには、テーマを選択し、タスクパネルで「次へ」をクリックします。

初期設定のオプションは、選択したテーマと、そのテーマにアクセスした方法によって異なります。例えば、「インスタントムービー」ボタンでテーマにアクセスした場合は、スマート名札オプションが初期設定で選択されますが、「テーマ」ボタンを使用してテーマを追加した場合は、スマート名札オプションが選択されません。

次のいずれかのテーマのプロパティを指定できます。

**オープニングタイトルとエンディングタイトル** オープニングタイトルとエンディングタイトルは複数の行になる場合がありますが、最適な結果を得るには、オープニングタイトルを 1 行で指定する必要があります。

**インスタントムービー** 自動編集を実行するかどうかを指定します。実行すると、クリップが自動的にトリミングされ、スマート名札に基づいてプロジェクトに追加されます。また、クリップを分析してスマート名札をクリップに適用するかどうかも指定します。

**適用** テーマをプロジェクト全体に適用するか、シーンラインまたはタイムラインで選択したクリップにだけ適用するかを指定します（整理ビューで「インスタントムービー」をクリックしてインスタントムービーを作成した場合は、このオプションを選択できません）。

**音楽** テーマ音楽を使用するか、独自の音楽を使用するか（「参照」をクリックし、対象ファイルを選択して開きます）、音楽を使用しないかを指定します。複数の音楽クリップを選択して、選択した順序で再生することもできます。音楽クリップは、オプションで選択するか、元のアセットを選択するときに整理ビューから選択します。「音楽 / サウンドエフェクト」と「クリップの音声」の間でスライダをドラッグし、使用するサウンドトラックおよびオーディオエフェクトとクリップの音声の比率を設定します。インスタントムービーは音楽のビートと同期するため、曲を変更すると、結果が大幅に変化する場合があります。さらに、曲を変更すると、新しい曲のデュレーションに合わせてムービーのデュレーションも変化します。

**デュレーション** 最終的なムービーの長さを指定します。「曲に合わせる」を選択すると、テーマ音楽と同じ長さのムービーが作成されます。時間、分、秒をドラッグしてデュレーションを選択することで、ムービーの長さを正確に指定できます。

「すべてのクリップを使用」を選択すると、選択したすべてのクリップが使用され、それらのクリップの長さに基づいてデュレーションが設定されます。

**注意：**テーマ音楽より長いデュレーションを指定すると、音楽がループ再生されます。デュレーションがテーマ音楽の長さより短い場合は、音楽が最後のクリップで終了します。

**並び順** 撮影日時スタンプ、またはテーマの編集ルールのどちらに従ってクリップをタイムライン上に配置するかを指定します。

**テーマコンテンツ** 最終的なムービーで使用するテーマコンテンツを指定します。任意のオプションをオンまたはオフにします。一部のクリップにエフェクトが既に適用されている場合は、適用済みのエフェクトを保持するか、または適用済みのエフェクトを削除してテーマのエフェクトで置き換えるかを選択できます。

## インスタントムービーの編集

インスタントムービーを作成する際に、Adobe Premiere Elements は、すべてのクリップを結合して 1 つのクリップを作成します。ムービーを個別に編集または置き換える場合は、この結合されたクリップを分割できます。インスタントムービークリップを分割した場合は、「クリップを置き換え」コマンドを使用することで、新しいクリップを元のクリップの長さに合わせてトリミングおよび編集したり、適用されているエフェクトやオーバーレイを変更することなく、任意のクリップを別のクリップにすばやく置き換えることができます。

インスタントムービーは音楽のビートと同期するため、曲を変更すると、最終的なムービーが大幅に変化することがあります。さらに、曲を変更すると、新しい曲のデュレーションに合わせてムービーのデュレーションも変化します。

### インスタントムービーの分割

❖ タイムラインまたはシーンラインでインスタントムービークリップを右クリックし、「インスタントムービーを分割」を選択します。

### インスタントムービー内のクリップの置き換え

- 1 整理ビューまたはプロジェクトビューで、使用するクリップを選択します。
- 2 タイムラインで、置き換えるクリップを右クリックし、クリップを置き換え／整理パネルから、またはクリップを置き換え／プロジェクトからを選択します。

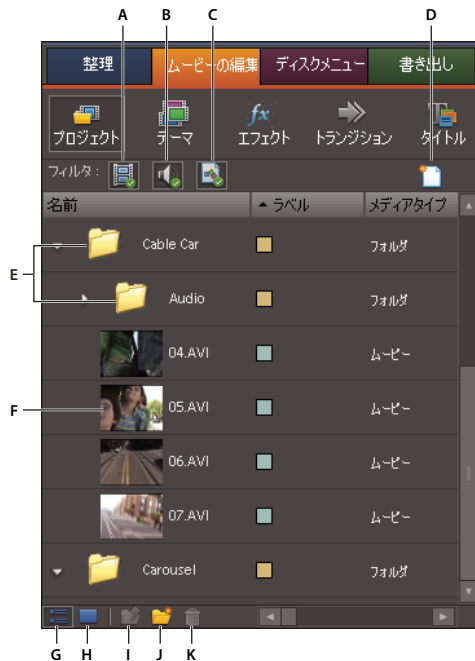
置き換えるクリップのデュレーションが長い場合は、置き換えられるクリップの既存のデュレーションに合わせて、クリップの最後からトリミングされます。

置き換えるクリップのデュレーションが短い場合は、警告メッセージが表示され、置き換え操作をキャンセルするか、余分なデュレーションに黒いフレームを使用するかどうかを選択するように指示されます。

## プロジェクトのファイルの表示

### プロジェクトビューの概要

プロジェクトビューを使用して、プロジェクトのソース素材のプレビュー作業を簡単に行うことができます。プロジェクトビューを開くには、タスクパネルで「ムービーの編集」タブをクリックし、「プロジェクト」をクリックします。



プロジェクトビュー

A. ビデオを表示 B. オーディオを表示 C. 静止画を表示 D. 新規項目 E. フォルダ F. クリップのサムネール G. リスト表示 H. アイコン表示 I. 上のレベルに移動 J. 新規フォルダ K. 消去

## 関連項目

23 ページの「[リストに表示するプロパティのカスタマイズ](#)」

117 ページの「[プレビューウィンドウでのトリミング](#)」

## メディア項目の表示および配置

プロジェクトビューでは、リスト表示またはアイコン表示で項目を表示することができます。リスト表示には複数の項目が一覧表の形式で表示され、メディアタイプやデュレーションなどのプロパティを基準にして各項目を並べ替えることができます。また、アイコン表示にはサムネールが表示され、プロジェクトの内容を視覚的に整理することができます。



プロジェクトビューの表示オプション

A. アイコン表示 B. リスト表示 C. リスト表示で画面に入りきらない列見出しを表示するには、スクロールバーまたはパネルの境界線をドラッグします。

- 表示を変更するには、パネルの下部にあるリスト表示ボタン  またはアイコン表示ボタン  をクリックします。または、タスクパネルを右クリックし、表示／リストまたは表示／アイコンを選択します。
- アイコン表示で項目を配置するには、いずれかの四角形の枠内に項目をドラッグします。項目の移動先は縦棒で表示され、フォルダにドラッグすると、そのフォルダの中に項目が入ります。
- リスト表示で項目を並べ替えるには、並べ替えの基準となる列見出しをクリックします（例えば、「メディアタイプ」をクリックすると、項目がメディアタイプ別に並べ替えられます）。フォルダが展開されている場合、各項目はプロジェクトビューでの階層に従い、最上層から下層に向かって並べ替えられます。並べ替えの順序を逆にするには、列見出しを再度クリックします。
- リスト表示で画面に入りきらない列見出しを表示するには、タスクパネルの右側を右にドラッグしてサイズを変更するか、パネルの一番下にあるスクロールバーを右にドラッグします。
- アイコン表示で項目間にある空のグリッドを削除して、プロジェクトビューの幅に収まるように配置するには、タスクパネルを右クリックし、「整頓」を選択します。

## サムネールの表示の変更

❖ プロジェクトビューで右クリックし、次のいずれかを選択します。

- サムネールを非表示にしたり、サイズを変更するには、サムネール／[コマンド]を選択します。
- サムネールをすべてのクリップ情報とともにリストに表示するには、表示／リストを選択します。
- クリップをアイコンとしてグリッド上に表示するには、表示／アイコンを選択します。このビューを使用すると、クリップを移動し、クリップの順序を変更することを簡単に行うことができます（アイコンを移動し、移動したすべてのアイコンを選択してシーンラインにドラッグすることで、シーンラインにある既存のクリップと置き換えることができます）。
- サムネールビューおよびクリップ情報の表示と非表示を切り替えるには、表示／プレビューエリアを選択します。



プロジェクトビューのプレビューエリアとサムネール  
A. プレビューエリア B. クリップの小さいサムネール

## クリップのフレームのポスターフレームとしての指定

プロジェクトビューのプレビューエリアで、任意のクリップのフレームをポスターフレームとして指定すると、初期設定のクリップのサムネール（最初のフレーム）と置き換えることができます。最初のフレームではクリップの内容を十分に表していない場合は、新しいポスターフレームを指定すると分かりやすくなります。

- 1 タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、「プロジェクト」をクリックします。
- 2 プロジェクトビューでのクリップの選択プレビューエリアが非表示になっている場合は、プロジェクトビューで右クリックし、表示／プレビューエリアを選択します。
- 3 プレビューエリアで再生ボタン ▶ をクリックするか、目的のフレームが表示されるまでプレビュー画面の下にある再生スライダをドラッグします。
- 4 ポスターフレーム  をクリックします。

## フォルダのクリップの整理

プロジェクトビューではフォルダを表示でき、Windows のエクスプローラでフォルダを使用するのと同じ感覚で、プロジェクトの素材を整理できます。フォルダにはメディアやほかのフォルダを入れることが可能で、デジタルビデオのキャプチャデータ、Adobe Photoshop Elements の静止画、オーディオファイルなどをメディアの種類に応じて整理したい場合に活用すると便利です。

- ❖ プロジェクトビューで、次のいずれかの操作を行います。
  - ・ フォルダを追加するには、プロジェクトビューの下部にある新規フォルダボタン  をクリックします。新規フォルダボタンを続けてクリックすると、それぞれの新規フォルダは、直前に作成された新規フォルダの中に作成されます。
  - ・ 項目をフォルダに移動するには、その項目をフォルダアイコンにドラッグします。フォルダをほかのフォルダに移動すると、それらのフォルダをネストさせることができます。
  - ・ フォルダの内容を表示するには、フォルダをダブルクリックします。または、リスト表示で、フォルダアイコンの横にある右向き三角形をクリックして、フォルダを展開します。
  - ・ ネストされているフォルダから親フォルダに移動するには、プロジェクトビューの下部にある親フォルダボタン  をクリックします。このボタン押し続けることで、現在リスト表示されているフォルダの上にあるすべてのフォルダのリストを表示できます。また、特定のフォルダをハイライト表示させた状態でマウスボタンを放せば、そのフォルダにジャンプできます。

## カラーラベルを使用したクリップの整理

クリップにカラーラベルを割り当てると、クリップを整理したり、内容の確認が簡単に行えます。例えば、クリップに登場する人物やクリップの種類（オーディオ、静止画、ビデオなど）ごとに異なるカラーを割り当てておけば、簡単に識別できます。

- クリップにカラーラベルを割り当てするには、プロジェクトビューまたはタイムラインでクリップを選択します。編集／ラベルを選択して、カラーを選択します。
- 同じラベルを使用しているすべてのクリップを選択するには、そのラベルを使用しているクリップのどれかを選択して、編集／ラベル／ラベルグループを選択します。
- ラベルの名前またはカラーを編集するには、編集／環境設定／ラベルカラーを選択し、名前を編集するか、カラーサンプルをクリックしてカラーを変更します。
- メディアタイプの初期ラベルを設定するには、編集／環境設定／ラベル初期設定を選択し、メディアタイプの新しいラベルカラーを選択します。

**注意：**「ラベル初期設定」による設定は、初期設定を変更した後でプロジェクトビューに追加したクリップに適用されます。このコマンドによって、タスクパネルに既に存在しているクリップのラベルカラーが変更されるわけではありません。これらを変更するには、編集／環境設定／ラベルカラーを選択します。

## プロジェクトビューでのクリップの再生

- 1 タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、「プロジェクト」をクリックしてプロジェクトビューを開きます。
- 2 プレビューエリアが非表示になっている場合は、プロジェクトビューで右クリックし、表示／プレビューエリアを選択します。
- 3 プロジェクトビューでクリップを選択します。
- 4 プレビューエリアの再生ボタン  をクリックします。再生ボタンが停止ボタンに変化します（タスクパネルでクリップを再生しても、モニタパネル、タイムラインまたはシーンラインのクリップには影響ありません）。

## プロジェクト内のソースファイルの名前の変更

- クリップの名前を変更するには、そのクリップを選択し、クリップ／名前の変更を選択して、新しい名前を入力してから Enter キーを押します（名前の変更はプロジェクトで使用される参照情報にのみ反映されます。整理ビューおよび Windows の元のソースファイル名は変更されません）。
- 元のソースファイルの名前を変更するには、Adobe® Premiere® Elements® を終了して、Windows でファイルの名前を変更します。次回プロジェクトを開いたときに、Adobe® Premiere® Elements® によって、ファイルの場所を問い合わせるメッセージが表示されます。

 選択したクリップの名前を変更する方法はほかにもあります。例えば、名前を 1 回クリックしてテキストを選択し、新しい名前を入力して Enter キーを押します。

## プロジェクトの項目の検索

- 1 編集／検索を選択します。
- 2 リスト表示の項目の内容に応じてオプションを指定します。
- 3 「検索」をクリックします。

 ハードディスク上の項目を検索するには、クリップを選択して、ファイル／プロパティ情報を選択し、プロパティパネルの上部に表示されるファイルパスをメモしてから検索に利用してください。



## 見つからないプロジェクト用ファイルの検索

Adobe® Premiere® Elements® プロジェクトには、元のソースファイルは格納されません。各ソースファイルを読み込んだ時点でのファイル名と場所の情報のみが参照されます。そのため、Windows 上でソースファイルを移動したり、名前を変更したり、削除を行うと、そのプロジェクトを次回開いたときに、「ファイル 'XXXX' はどこにありますか？」というダイアログボックスが表示されます。

プロジェクトは、ソースファイルとともにプレビューファイルも参照します。プレビューファイルを使用すると、処理時間のかかるレンダリングを行わなくても、エフェクトをリアルタイムでプレビューすることができます。プレビューファイルは、必要に応じて何度でも作成できます。

**注意：**ムービーが完成した後、プロジェクトで使用していないソースファイルは削除してもかまいません。作成後にムービーを再編集する場合は、ソースファイルを削除する前に、プロジェクトコピー機能でプロジェクトを保存します。

❖ 「ファイル 'XXXX' はどこにありますか？」ダイアログボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。

**名前が完全に一致するものだけを表示** プロジェクトを最後に保存したときに参照していたソースファイル名と完全に一致するファイルだけを表示します。ファイル名が変更されていることがわかっている場合は、このオプションのチェックを解除します。

**選択** 見つからないファイルを、選択したオリジナルのファイルまたは置き換え用のファイルで置き換えます。

**検索** Windows XP の検索機能呼び出します。

**プレビューをスキップ** 見つからないプレビューファイルをスキップして、検索のメッセージが表示されないようにします。

**スキップ** 見つからないファイルを個別のオフラインファイルで置き換えます。オフラインファイルとは、タスクパネルのプロジェクトビューおよびタイムライン／シーンラインでクリップの代わりとして利用する一時的な空白のファイルです。

**すべてスキップ** 見つからないすべてのクリップをオフラインファイルで置き換えます。確認のメッセージはこれ以上表示されません。

### 関連項目

279 ページの「[コピーしたプロジェクトについて](#)」

105 ページの「[ムービーのプレビュー](#)」

## クリップの削除

Adobe® Premiere® Elements® では、プロジェクトに実際のメディアファイルは保存されません。プロジェクトからクリップを削除すると、ムービーからクリップのすべてのインスタンスが削除されますが、Windows のデスクトップからはクリップのソースファイルは削除されません。ディスク容量を増やしたい場合には、Windows エクスプローラを使ってプロジェクトで使用していないソースファイルも削除してください。

- メディアファイルをプロジェクトから削除するには、プロジェクトビューでメディアファイルを選択し、Delete キーを押します。
- メディアファイルを整理ビューから削除するには、整理ビューで右クリックし「削除」を選択します。または、ファイルを選択して Delete キーを押します。この操作を行うと、Adobe® Premiere® Elements® および Photoshop Elements の両方の整理ビューからファイルが削除されますが、ハードディスクからは削除されません。
- メディアファイルをプロジェクトとコンピュータから削除するには、プロジェクトビューでメディアファイルを選択し、Ctrl キーを押しながら Delete キーを押します。削除ダイアログボックスで、「OK」をクリックします。



プロジェクトで使用していない項目を確認するには、リスト表示の「ビデオの使用回数」と「オーディオの使用回数」の欄を参照してください。これらの項目を表示するには、右にスクロールします。



**関連項目**

67 ページの「[整理ビューを使用したクリップの管理](#)」

## クリップのプロパティの表示

### 基本的なクリップのプロパティの概要の表示

- 1 ウィンドウ／利用可能なメディアを選択し、パネルを展開するか、横方向にスクロールして列を表示します（一部の項目が非表示になっている場合もあります。23 ページの「[リストに表示するプロパティのカスタマイズ](#)」を参照してください）。
- 2 詳細情報を表示するには、プロジェクトビューでクリップを選択して右クリックし、表示／プレビューエリアを選択します。

### 総合的なファイル情報の表示

Adobe® Premiere® Elements® には、ファイルを評価するツールが用意されています。サポートされている形式のファイルであれば、プロジェクトで使用されていないファイルでも分析することができます。例えば、書き出したクリップがインターネット配信に適したデータレートになっているかどうか確認できます。ビデオファイルのプロパティには、ファイルサイズ、ビデオおよびオーディオトラックの数、デュレーション、平均フレームレート、オーディオサンプルレート、ビデオデータレートおよび圧縮設定、キャプチャしたクリップのドロップフレーム（コマ落ち）に関する情報があります。

プロパティ情報を使用すると、キャプチャしたクリップのドロップフレームをチェックすることができます。また、データレート分析グラフを使用すると、出力データレートが配信メディアのレートレベルをどの程度満たしているかを確認することができます。このグラフは、レンダリングされたキーフレームレート、圧縮キーフレームと差異フレーム（キーフレームの間にあるフレーム）との差、各フレームのデータレートレベルをチャート化したものです。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- クリップがプロジェクトビューにある場合は、クリップを右クリックして「プロパティ」を選択します。
- クリップがタイムラインにある場合は、クリップを選択して、ファイル／プロパティ情報／選択を選択します。
- プロジェクトで使用していないクリップの場合は、ファイル／プロパティ情報／ファイルを選択し、分析するクリップが保存されている場所に移動して選択し、「開く」ボタンをクリックします。

プロパティパネルには次の情報が表示されます。

**データレート / 秒グラフ** 平均データレートを線で表します。

**サンプルサイズグラフ** キーフレーム付きの各フレームのサンプルサイズを青いバーで表します。

**差異フレームのサンプルサイズ** 場合によっては、圧縮キーフレーム間の差異フレームのサンプルサイズを示す赤いバーが表示されます。差異フレームをサポートするコーデック（圧縮／解凍方式）で圧縮されたクリップのプロパティを分析しているときは、この 2 つのバーしか表示されません。差異フレームは、2 つのキーフレーム間で異なるデータのみを保存します。DV フッテージには、差異フレームは含まれていません。

**注意：**VOB および MPEG ファイルのプロパティには、データレートまたはサンプルサイズグラフは含まれません。

### リストに表示するプロパティのカスタマイズ

リスト表示をカスタマイズして、必要な情報だけを表示させることができます。表示項目の名前を変更したり、独自の表示項目を追加したり、表示項目の配置を変更したり、表示項目の幅を変更することもできます。

**関連項目**

21 ページの「[プロジェクト内のソースファイルの名前の変更](#)」

17 ページの「[プロジェクトビューの概要](#)」

27 ページの「[プロジェクト設定の確認](#)」

**リスト表示に表示するプロパティの指定**

初期設定で「名前」プロパティが表示され、ハードディスク上のクリップ名が表示されます。表示項目の編集ダイアログボックスを使用して「名前」プロパティを非表示にすることはできません。プロジェクト内でクリップに使用する名前を変更することはできます。

- 1 タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、「プロジェクト」をクリックします。
- 2 プロジェクトビューで右クリックし、「表示項目の編集」を選択します。
- 3 次の中からプロジェクトビューに表示するプロパティを選択し、「OK」をクリックします。

**使用** プロジェクトで使用しているクリップにチェックマークを付けます。

**ラベル** クリップを識別し、関連付けるときに役立つカラーが表示されます。

**メディアタイプ** ムービーや静止画など、メディアの種類が表示されます。

**フレームレート** クリップのフレームレート（29.97 fps など）を表示します。

**メディア開始** キャプチャ開始時のタイムコードが表示されます。

**メディア終了** キャプチャ終了時のタイムコードが表示されます。

**メディアデュレーション** ハードディスク上のキャプチャされたメディアの長さで、プロジェクト設定ダイアログボックスの「一般」セクションで指定した時間表示形式で表示されます

**注意：** Adobe® Premiere® Elements® では、どのパネルに示されるデュレーションにも、インポイントとアウトポイントで設定したフレームが含まれます。例えば、インポイントとアウトポイントを同じフレームに設定すると、デュレーションは 1 フレームになります。

**ビデオインポイント** モニタパネル、タイムラインまたはシーンラインで設定されたインポイントのタイムコードが表示されます。

**ビデオアウトポイント** モニタパネル、タイムラインまたはシーンラインで設定されたアウトポイントのタイムコードが表示されます。

**ビデオデュレーション** ビデオインポイントとビデオアウトポイントによって定義されたクリップの長さが表示されます。クリップ速度の変更など、Adobe® Premiere® Elements® で適用した調整も含まれます。

**オーディオインポイント** モニタパネル、タイムラインまたはシーンラインで設定されたインポイントのタイムコードが表示されます。

**オーディオアウトポイント** モニタパネル、タイムラインまたはシーンラインで設定されたアウトポイントのタイムコードが表示されます。

**オーディオデュレーション** オーディオインポイントとオーディオアウトポイントによって定義されたクリップの長さです。クリップ速度の変更など、Adobe® Premiere® Elements® で適用した調整も含まれます。

**ビデオ情報** クリップのフレームサイズと縦横比およびアルファチャンネルの有無が表示されます。

**オーディオ情報** クリップのオーディオの仕様が表示されます。

**ビデオの使用回数** ムービーでクリップのビデオコンポーネントが使用される回数が表示されます。

**オーディオの使用回数** ムービーでクリップのオーディオコンポーネントが使用される回数が表示されます。

**テープ名** クリップをキャプチャしたテープの名前が表示されます（必要に応じて名前を入力します）。

**説明** クリップの説明が表示されます（必要に応じて説明を入力します）。

**コメント** クリップの識別や並べ替えなどに使用するテキストが表示されます。

**ログの注釈** キャプチャパネルを使用してクリップをキャプチャするときに、「ログの注釈」オプションを使用して入力したテキストが表示されます。

**メディアファイルパス** ファイルの保存場所です。

**キャプチャ設定** ファイルを現在のプロジェクトからキャプチャしたかどうかを示します。

**ステータス** クリップのステータス（オンラインまたはオフライン）が表示されます。クリップがオフラインの場合は、その理由も表示されます。

**オフラインのプロパティ** Adobe® Premiere® Elements® がソースファイルにアクセスしているかどうかを示します。ソースファイルが使用できない（オフラインになっている）場合、再リンク、再作成、プロジェクトビューの項目の削除を行うことができます。

**シーン** Adobe® Premiere® Elements® を使用してビデオをキャプチャするときに、キャプチャパネルの「シーン」オプションを使用して入力されたテキストが表示されます。

**テイク** Adobe® Premiere® Elements® を使用してビデオをキャプチャするときに、キャプチャパネルの「テイク」オプションを使用して入力されたテキストが表示されます。

**クライアント** クライアントの名前やその他の詳しい情報を追加するためのフィールドが表示されます。

**良好** 優先するクリップかどうかを表します。

## リスト表示での表示項目の調整

特定のプロパティを基準にして、速やかにクリップの評価、検索、整理を簡単に行うには、リスト表示を使用します。

- 1 タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、「プロジェクト」をクリックします。
- 2 プロジェクトビューの下部にあるリスト表示ボタン  をクリックします。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
  - 列の幅を変更するには、列見出しの境界線上にカーソルを移動して列のサイズ変更アイコン  を表示させ、横方向にドラッグします。
  - 表示項目を並べ替えるには、列見出しを横方向にドラッグします（「名前」を移動することはできません）。
  - 新しい項目を作成するには、右クリックして「表示項目の編集」を選択し、追加する新しい項目を選択してから「追加」ボタンをクリックします。名前を入力して表示項目の種類を選択し、「OK」をクリックします。種類としてテキストを選択すると、その新しい項目には任意のテキストが入力できるようになります。また、ブール関数を選択した場合には、その項目にチェックボックスが表示されます。
  - 表示する項目を選択するには、右クリックして「表示項目の編集」を選択し、表示する項目の横にあるボックスをオンにします。
  - 表示項目の名前を変更するには、右クリックして「表示項目の編集」を選択し、「名前の変更」をクリックして名前を編集します。
  - 表示項目を削除するには、右クリックして「表示項目の編集」を選択し、項目名を選択して「削除」ボタンをクリックします。
  - 表示項目を並び替えるには、右クリックして「表示項目の編集」を選択し、移動する項目の名前を選択してから「上に移動」または「下に移動」をクリックします。プロジェクトビューで表示項目を横方向にドラッグして配置を変更することもできます。

**注意：**表示項目の編集ダイアログボックスで列の属性が表示されなかったり、変更することができなくなっている場合、その属性は Adobe® Premiere® Elements® によってロックされており、変更することはできません。例えば、自分で追加した項目名は変更できますが、Adobe® Premiere® Elements® で最初から設定されている項目の名前は変更できません。

## エフェクトのプロパティに関する詳細情報の表示

- 1 タイムラインまたはシーンラインでクリップを選択します。
- 2 タスクパネルで「ムービーの編集」タブをクリックし、エフェクトボタンをクリックします。
- 3 エフェクトビューで、パネルの下部にある「エフェクトを編集」ボタンをクリックし、エフェクトを展開して、値を確認します。

## プロジェクト設定とプリセット

### プロジェクト設定とプリセットについて

プロジェクト設定により、プロジェクトのビデオ形式とオーディオ形式が指定されます。つまり、フッテージが DV、HDV、AVCHD のいずれであるか、フッテージがハードディスク、フラッシュメモリビデオカメラ、標準的なビデオかワイドスクリーンビデオのいずれのものかなどです。また、プロジェクトのフレームレート、縦横比、オーディオサンプルレート、開始フィールド（奇数フィールドまたは偶数フィールド）、ビット数も指定されます。

新しいプロジェクトを開始すると、Adobe® Premiere® Elements® はプロジェクトプリセットを適用します。プロジェクトプリセットは、あらかじめ構成されたプロジェクト設定をまとめたものです。ほとんどの場合は、プロジェクトの初期設定のプリセットを使用できます。初期設定のプリセットは、Adobe® Premiere® Elements® のインストール時に指定した標準のテレビ方式の 4:3 DV フッテージに対応しています。北米、南米、カリブ海諸国、日本、韓国および台湾のテレビ方式は NTSC（National Television Standards Committee）で、ヨーロッパ、ロシア、アフリカ、中東、インド、オーストラリア、ニュージーランド、南太平洋諸国、中国およびアジアのその他の地域のテレビ方式は PAL（Phase Alternating Line）です。

プロジェクトの開始後はプロジェクトプリセットを変更できないので、プロジェクトのプリセットを選択する前にソースフッテージの形式を確認してください。ソースフッテージによっては、プリセットを変更したり、新しいプリセットを作成したりしなければならない場合があります。例えば、フッテージがワイドスクリーンの場合は、プロジェクトを開始する前にワイドスクリーンプリセットを選択する必要があります。HDV の場合は、HDV プリセットのいずれかを選択しますプロジェクトプリセットがソースファイルと一致しない場合は、予期しない結果や望ましくない結果が生成される可能性があります。

 Web ビデオのストリーミングなど、出力に低めの画質を設定する必要がある場合は、プロジェクト設定を変更せずに、書き出しの設定を変更します。

### プロジェクトプリセットの作成または変更

Adobe® Premiere® Elements® のプロジェクトプリセットの初期設定は、デジタルビデオカメラ、カメラ、DVD ディスクなど、あらゆる種類のソースメディアに対応しています。ソースフッテージでカスタムプロジェクトプリセットが必要な場合は、新たに作成することができます。プリセットを作成する手順は、開いているプロジェクトの設定を変更するか、新規プロジェクトの設定を指定するかによって異なります。作成したプリセットは、新しいプロジェクトに適用できます。プリセットファイルはハードディスク上の Adobe® Premiere® Elements® フォルダの Settings サブフォルダに保存されるので、このファイルをバックアップとして保存したり、配布したりすることができます。

## プロジェクトのプリセットの選択

初期設定では、Adobe® Premiere® Elements® は、プログラムのインストール時に指定されたテレビ方式と DV 形式のプリセットを使用します。別の形式（HDV など）、テレビ方式（PAL など）またはフレーム縦横比（ワイドスクリーンなど）で新しいプロジェクトを作成するには、新しいプリセットを選択する必要があります。

選択したプリセットが初期設定のプリセットになり、別のプリセットを選択しない限りすべてのプロジェクトに適用されます。任意のプリセットを一時的に使用した場合は、使用後に必ずプリセットを変更してください。

- 1 Adobe® Premiere® Elements® を起動します。
- 2 Adobe Premiere Elements を起動し、スタートアップスクリーンで、「新規プロジェクト」をクリックします（または、ファイル／新規／プロジェクトを選択します）。
- 3 新規プロジェクトダイアログボックスで「設定を変更」をクリックします。
- 4 編集するフッテージの形式および方式と一致するプリセットを選択します。例えば、日本で販売されている 1080i ビデオカメラで撮影した HDV フッテージショットを編集する場合は、「HDV 1080i 30」または「HDV 1080i 25」を選択します。
- 5 「OK」をクリックします。
- 6 プロジェクト名と場所を指定し、「OK」をクリックします。

## 開いているプロジェクトからのプリセットの作成

開いているプロジェクトからプリセットを作成しても、現在開いているプロジェクトの設定は変更されません。新しいプロジェクトプリセットが作成されるだけです。

- 1 編集／プロジェクト設定／一般を選択します。
- 2 プロジェクト設定ダイアログボックスで、「一般」、「キャプチャ」、「ビデオレンダリング」、「タイムライン初期設定」のプロジェクト設定を指定します。
- 3 「保存」をクリックします。
- 4 名前と説明を入力します。



ほかのプロジェクトで使用する予定がない場合でも、プロジェクト設定を保存し、名前を付けておきます。設定を保存しておくと、誤って現在のプロジェクト設定を変更してしまった場合に役立ちます。

- 5 「デバイスコントロール設定を含む」のオン／オフを指定し、「OK」をクリックします。

## カスタムプリセットの削除

- 1 Adobe Premiere Elements を起動し、スタートアップスクリーンで、「新規プロジェクト」をクリックします（または、ファイル／新規／プロジェクトを選択します）。
- 2 新規プロジェクトダイアログボックスで「設定を変更」をクリックします。
- 3 使用可能なプリセットリストからカスタムプリセットを選択して、「プリセットの削除」をクリックします。

## プロジェクト設定の確認

プロジェクト設定は、一般、キャプチャ、ビデオレンダリング、タイムライン初期設定の 4 つの主なカテゴリの設定からなります。プロジェクトの開始後は、フレームレート、フレームサイズ、ピクセル縦横比など、ほとんどのプロジェクト設定を変更できなくなります。ただし、設定を見直して、プロジェクトに追加するメディアに合わせて調整することは可能です。

❖ Adobe® Premiere® Elements® でプロジェクトを開き、編集／プロジェクト設定／[ カテゴリ ]を選択します。

**注意：**パソコン、キャプチャカード、ハードウェアバンドルなどのサードパーティ製の製品にはカスタムプリセットが付属している場合があります。詳しくは、サードパーティの取扱説明書を参照してください。

## 関連項目

62 ページの「[縦横比について](#)」

38 ページの「[ビデオキャプチャのためのプロジェクトの準備](#)」

38 ページの「[ビデオのキャプチャ](#)」

264 ページの「[共有の一般設定](#)」

## NTSC プリセットと PAL プリセット

NTSC プリセットは NTSC 規格に準拠しています。各ビデオフレームは 525 本の水平線からなり、29.97 フレーム / 秒で表示されます。標準 NTSC プリセットは縦横比が 4:3 のフッテージ用で、ワイドスクリーン NTSC プリセットは縦横比が 16:9 のフッテージ用です

PAL プリセットは PAL 規格に準拠しています。各ビデオフレームは 625 本の水平線からなり、25 フレーム / 秒で表示されます。

## 一般設定

一般設定（編集／プロジェクト設定／一般）は、ビデオを処理する方法（編集モード）、フレームサイズ、縦横比、時間をカウントする方法（時間表示形式）、再生する方法（タイムベース）などのプロジェクトの基本的な特性を制御します。一般設定は、プロジェクトで使用する各種のソースメディアの仕様に最も一般的なものに合わせて設定してください（例えば、フッテージのほとんどが DV である場合は、編集モードで DV NTSC または DV PAL を使用します）。これらの設定をむやみに変更すると、最終出力の品質が損なわれることがあります。

一般設定には、次のオプションがあります。

**編集モード** プロジェクトで選択されているテレビ方式と形式を確認できます。タイムベース、フレームサイズ、ピクセル縦横比、フィールド、オーディオのサンプルレートは、編集モードによって指定されるので変更できません。

**注意：**編集モードの設定は、最終出力の設定ではなく、ソースメディアの仕様に合わせて行う必要があります。出力の設定は、プロジェクトを書き出すときに指定してください。

**タイムベース** 各編集の時間位置の算出に使用する時間区分を選択します。PAL（ヨーロッパの標準）の場合は 25、NTSC（北米および日本の標準）の場合は 29.97 になります。

**再生設定** このボタンは、DV プリセットを使用した場合、編集モードで DV NTSC または DV PAL を選択した場合、またはほかの再生機能を提供するプラグインをインストールした場合に使用可能です。DV 編集モードの場合は、このオプションを使用して、プレビューを再生する場所（デジタルビデオカメラまたは接続されたその他のデバイス、デスクトップなど）を指定します。サードパーティ製のプラグインの再生設定については、プラグインの製造元から提供されているマニュアルを参照してください。

**フレームサイズ** プロジェクトを再生するときのフレームのサイズをピクセル単位で指定します。多くの場合、プロジェクトのフレームサイズはソースメディアのフレームサイズと一致している必要があります。再生速度の低下を修正するためにフレームサイズは変更できませんが、再生設定を変更することはできます。再生設定を変更するには、モニタパネル内で右クリックし、「再生設定」を選択します。書き出し設定を変更することで、最終出力のフレームサイズを変更することもできます。

**ピクセル縦横比** 個々のピクセルの縦横比を設定します。この比率は、テレビ方式（NTSC または PAL）によって決まります。誤ったピクセル縦横比を使用すると、ビデオの再生時およびレンダリング時に映像が変形することがあります。

**フィールド** 優先フィールドを指定するか、各フレームの 2 つのインターレースフィールドを描画する順序を指定します。Adobe® Premiere® Elements® は、DV フッテージがプログレッシブスキャンとして記録されていても、フィールドととくにフッテージをキャプチャします。



**時間表示形式** プロジェクト全体にわたって表示される時間の形式を指定します。時間表示オプションは、ビデオおよびモーションピクチャフィルムの規格と対応させます。DV NTSC ビデオの場合は、「30 fps ドロップフレームタイムコード」を選択します。DV PAL ビデオの場合は、「25 fps タイムコード」を選択します。

**タイトルセーフエリア** タイトルのセーフゾーンとして設定するフレーム端の幅を指定します。これにより、ピクチャを多少拡大してもタイトルの端がテレビの画面から切れる（オーバースキャン）ことのないようにします。モニタパネルでセーフマージンボタンをクリックすると表示される十字マーク付きの長方形は、タイトルセーフエリアを示します。一般的なタイトルには、次に説明するアクションセーフエリアよりも広く余白をとる必要があります。

**アクションセーフエリア** アクションのセーフゾーンとして設定するフレーム端の幅を指定します。これにより、ピクチャを多少拡大してもアクションの端がテレビの画面から切れることのないようにします。モニタパネルでセーフマージンボタンをクリックすると表示される長方形は、アクションセーフゾーンを示します。

**サンプルレート** プロジェクトのプリセットで定義されたオーディオサンプルレートを指定します。一般に、サンプルレートを高くするとプロジェクトで再生する音質が高くなりますが、ディスク消費量が多くなり、処理時間も長くなります。できる限り高音質のサンプルレートでオーディオを録音し、その録音時のサンプルレートでオーディオをキャプチャしてください。

**表示形式** オーディオの時間表示の単位（オーディオサンプルまたはミリ秒）を指定します。初期設定では、時間はオーディオサンプル単位で表示されますが、オーディオの編集時には、ミリ秒を使用してサンプルレベルの精度で表示することができます。

## キャプチャ設定

キャプチャ設定（編集／プロジェクト設定／キャプチャ）は、ビデオデッキやデジタルビデオカメラからビデオおよびオーディオを直接変換する方法を制御します（キャプチャ設定以外の環境設定は、キャプチャ操作には影響しません）。

## ビデオレンダリング設定

ビデオレンダリング設定は、タイムラインまたはシーンラインからビデオを再生するときに Adobe® Premiere® Elements® が使用する画質、圧縮設定および色深度を制御します。

ビデオレンダリング設定を使用するには、編集／プロジェクト設定／ビデオレンダリングを選択します。ビデオレンダリング設定には、次のオプションがあります。

**最大 bit 数** プロジェクトで使用する bit 数が低くても、Adobe® Premiere® Elements® では最大 32 bit の処理が可能です。このオプションをオンにすると精度は高くなりますが、パフォーマンスは低下します。

**ファイルの形式** プレビューのビデオの形式を指定します。

**圧縮** ムービーのプレビュー時に Adobe® Premiere® Elements® が適用するコーデック（圧縮／解凍方式）を指定します。コーデックはプロジェクトプリセットで定義されています。DV 規格との整合性を維持するため変更できません。

**注意：**ビデオプログラムでクリップを使用する際に、エフェクトを適用したり、フレームや時間特性を変更したりしなかった場合、Adobe® Premiere® Elements® は、再生にクリップの元のコーデックを使用します。各フレームの再計算が必要となる変更を加えた場合には、ここで選択するコーデックが適用されます。

**色深度** レンダリングされたビデオで使用する色数を示します。この設定はプロジェクトプリセットで定義されるので変更できません。

**静止画像の最適化** プロジェクトで静止画を効率的に使用するには、このオプションを選択します。例えば、毎秒 30 フレームに設定されているプロジェクトにデュレーションが 2 秒の静止画がある場合、Adobe® Premiere® Elements® は 1/30 秒のフレームを 60 個作成するのではなく、2 秒のフレームを 1 個作成します。静止画をうまく再生できない場合は、このオプションの選択を解除してください。

## タイムライン初期設定

タイムライン初期設定（編集／プロジェクト設定／タイムライン初期設定）には、新規プロジェクトの作成時にタイムラインに表示するビデオトラックとオーディオトラックの数を指定します。Adobe® Premiere® Elements® では最大 99 個のトラックを表示できます。

# 変更の取り消し

## 変更した順番とは逆の順番での変更の取り消し

編集やエフェクトを変更した後で、その変更を元に戻したい場合、Adobe® Premiere® Elements® では操作を取り消すことができます。取り消し可能な操作は、ビデオの内容を変更する操作だけです。例えば、編集操作は取り消すことができますが、パネルウィンドウのスクロールは取り消すことはできません。

- 直前の変更を取り消したり、やり直すには、編集／取り消しを選択します（一連の変更を順番に取り消すことができます）。
- プロジェクトを開いてから加えた変更や一連のすべての変更を取り消すには、ヒストリーパネルで変更を削除します。
- 進捗状況バーが表示されている場合など、Adobe® Premiere® Elements® の処理中に変更を中止するには、Esc キーを押します。
- プロジェクトを保存した後に行った変更をすべて取り消すには、ファイル／復帰を選択します。

 プロジェクトを保存した時点よりも前に行った変更を取り消すには、Adobe Premiere Elements 自動保存フォルダにある以前のバージョンのプロジェクトを開きます。次に、ファイル／別名で保存を選択して、Adobe Premiere Elements 自動保存フォルダ以外の場所にプロジェクトを保存します。取り消し可能な変更操作の数は、自動保存の環境設定に応じて異なります。

## 以前に行った変更の取り消し

ヒストリーパネルには、プロジェクトに加えた変更履歴が記録されます。例えば、クリップの追加、マーカーの挿入、エフェクトの適用を行うたびに、その操作がリストの最後に追加されます。使用したツールまたはコマンドも、識別用のアイコンと一緒にパネルに表示されます。このパネルを使用すると、複数の変更を一度に取り消すことができます。パネルで変更履歴を選択すると、プロジェクトがその変更を加えたときの状態に戻ります。選択した変更履歴よりも新しい履歴はグレー表示になり、続いて変更を加えると消去されます。

ヒストリーパネルには、現在のセッションの変更だけが記録されます。プロジェクトを閉じる、もしくは「復帰」コマンドを選択すると、ヒストリーパネルの内容が消去されます。パネルには、ほとんどの変更履歴がリストとして表示されますが、一部のパネルで行った変更履歴は表示されません。また、環境設定などのプログラム全体に関連する変更履歴も表示されません。

- ヒストリーパネルを表示するには、ウィンドウ／ヒストリーを選択します。
- ヒストリーパネルで変更履歴を選択するには、該当する変更履歴をクリックします。
- 選択した変更履歴を削除するには、現在のヒストリーを削除アイコン  をクリックして「OK」をクリックします。
- ヒストリーパネル内を移動するには、パネルのスライダまたはスクロールバーをドラッグします。ヒストリーパネルメニューから「次のアクション」または「前のアクション」を選択します。
- ヒストリーパネルからすべての変更履歴を消去するには、ヒストリーパネルメニューから「ヒストリーを消去」を選択して、「OK」をクリックします。





ヒストリーパネルの変更履歴のリスト

A. 選択された変更履歴 B. A の履歴を選択した後に何か操作を行うと、その下に続いていた変更履歴は置き換えられます C. ヒストリーパネルメニュー

## プロジェクトの保存とバックアップ

### プロジェクトの保存

プロジェクトを保存すると、編集時の作業内容、ソースファイルへの参照および現在のパネル配置が保存されます。なるべく頻繁に保存を行うようにして、何らかの原因で作業内容がなくなってしまうと、できるだけ元の状態に戻せるようにしてください。

- 現在開いているプロジェクトを保存するには、ファイル／保存を選択します。
- プロジェクトのコピーを保存して、新しいコピーで作業を続けるには、ファイル／別名で保存を選択し、場所とファイル名を指定して「保存」ボタンをクリックします。
- プロジェクトのコピーを保存して、元のプロジェクトで作業を続行するには、ファイル／コピーを保存を選択し、場所とファイル名を指定して、「保存」ボタンをクリックします。



キャプチャしたビデオとオーディオのファイルや、ビデオとオーディオのプレビューファイルなど、Adobe® Premiere® Elements® でプロジェクトに関連したファイルを保存する場所の指定するには、スクラッチディスクを設定します。

#### 関連項目

33 ページの「[スクラッチディスクの設定](#)」

### 自動保存を使用したプロジェクトのバックアップ

以前の編集作業の状態に戻したり、クラッシュから復旧する作業を簡単に行うには、自動保存のオプションを有効にします。このオプションを有効にすると、指定した間隔で Adobe Premiere Elements 自動保存フォルダにプロジェクトファイルのバックアップが自動的に行われます。例えば、15 分ごとにバックアップコピーを保存するように Adobe® Premiere® Elements® を設定しておくと、15 分ごとのプロジェクトの状態のファイルが自動的に生成されます。

自動保存のオプションは、プロジェクトをどれくらい変更してから保存するのかによりますが、一種の「取り消し」コマンドの代わりにもなります。ビデオなどのソースファイルと比べると、プロジェクトファイルはサイズが非常に小さいので、プロジェクトファイルのバックアップを頻繁に作成しても、消費されるハードディスクの容量は比較的少なくて済みます。

- 1 編集／環境設定／自動保存を選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行って、「OK」をクリックします。
  - 「プロジェクトを自動保存」をチェックし、プロジェクトを自動的に保存する間隔を分単位で入力します。

- 「プロジェクトバージョンの最大数」に、プロジェクトファイルごとに保存するバージョンの数を指定します。例えば、「5」と入力すると、Adobe® Premiere® Elements® によって、開いたプロジェクトごとに 5 つのバージョンが保存されます。

**注意：**自動保存オプションを有効にするには、プロジェクトを開くたびに少なくとも 1 回は保存する必要があります。

## 自動保存で保存したプロジェクトを開く

1 次のいずれかの操作を行います。

- Adobe Premiere Elements を起動し、スタートアップスクリーンから「プロジェクトを開く」をクリックします。
- Premiere Elements で、ファイル／プロジェクトを開くを選択します。

2 プロジェクトフォルダの Adobe Premiere Elements 自動保存フォルダにあるファイルを開きます（ファイルがない場合、「自動保存」環境設定はオフになっています）。

**注意：**クラッシュした後に Adobe® Premiere® Elements® を初めて起動すると、自動保存によって最後に保存されたバージョンのプロジェクトを開くかどうか確認するメッセージが表示されます。

### 関連項目

14 ページの「[プロジェクトの表示](#)」

## スクラッチディスクの操作

### スクラッチディスクについて

プロジェクトを編集すると、Adobe® Premiere® Elements® によって、キャプチャしたビデオおよびオーディオファイル、最適化したオーディオファイル、プレビューファイルなど、プロジェクトに必要なファイルがハードディスクに保存されます。Adobe Premiere Elements では、最適化したオーディオファイルとプレビューファイルを使用してパフォーマンスを上げ、リアルタイム編集、高性能な処理、効率的な出力を実現しています。スクラッチディスクのすべてのファイルは、作業セッションが終了しても保持されます。最適化したオーディオファイルが削除された場合は、Adobe® Premiere® Elements® が自動的に作成し直すようになっています。プレビューファイルが削除された場合は、自動的に作成し直されません。

初期設定では、スクラッチファイルはプロジェクトと同じ場所に保存されます。スクラッチディスクに必要な容量は、ムービーが長くなったり、複雑になったりするほど大きくなります。利用しているコンピュータで複数のハードディスクが使用できる場合には、編集／環境設定／スクラッチディスクを選択して、Adobe® Premiere® Elements® でスクラッチファイルを保存するハードディスクを指定できます。最適なパフォーマンスで作業を行うには、プロジェクトでキャプチャや編集などの作業を始める前にスクラッチディスクを適切に設定しておくことをお勧めします。

### スクラッチディスクの種類

スクラッチディスクの種類ごとに別々のハードディスクを指定するとパフォーマンスを向上させることができますが、同じディスク上の個別のフォルダを指定することもできます。編集／環境設定／スクラッチディスクを選択して、次のスクラッチディスクオプションを設定します。

**キャプチャしたビデオ** キャプチャパネルでキャプチャしたビデオファイルやストップモーション静止画ファイルを保存するフォルダまたはディスクを指定します。

**キャプチャしたオーディオ** キャプチャパネルでキャプチャしたオーディオファイルを保存するフォルダまたはディスクを指定します。

**ビデオプレビュー** タイムライン／ワークエリアをレンダリングコマンドの使用、ムービーファイルの書き出しまたは DV デバイスへの書き出しを行うと作成される、ビデオプレビューファイルを保存するフォルダまたはディスクを指定します。プレビューエリアにエフェクトが含まれている場合、そのエフェクトが最終出力の画質でレンダリングされ、プレビューファイルとして保存されます。

**オーディオプレビュー** タイムライン／ワークエリアをレンダリングコマンドの使用、クリップ／オーディオオブション／レンダリングして置き換えコマンドの使用、ムービーファイルの書き出しまたは DV デバイスへの書き出しを行うと作成されるオーディオプレビューファイルを保存するフォルダまたはディスクを指定します。プレビューエリアにエフェクトが含まれている場合、そのエフェクトが最終出力の画質でレンダリングされ、プレビューファイルとして保存されます。

**メディアキャッシュ** メディアファイルの読み込み時のパフォーマンスを向上するために Adobe® Premiere® Elements® によって作成されるオーディオピークファイル、最適化したオーディオファイル、ビデオインデックスファイルおよびその他のファイルを保存するフォルダまたはディスクを指定します。

**ディスクエンコード** DVD などの作成時に生成されるエンコード済みのビデオおよびオーディオファイルを保存するフォルダまたはディスクを指定します。

**注意：** Adobe® Premiere® Elements® によって、プレビューファイル、エンコードファイル、メディアキャッシュなどが、それぞれの種類用に指定したフォルダのサブフォルダに保存されます。各サブフォルダには、保存されているスクラッチファイルの種類と同じ名前が付けられます。

## スクラッチディスクの設定

スクラッチディスクは、環境設定ダイアログボックスのスクラッチディスクセクションで設定します。スクラッチディスクの設定を変更する前に、パスの右側に表示される空きディスク容量を確認することができます。パスが長すぎて読めない場合は、マウスカーソルをパス名の上に合わせると、ツールヒントにパス全体が表示されます。

- 1 編集／環境設定／スクラッチディスクを選択します。
- 2 スクラッチディスクの種類ごとに、Adobe® Premiere® Elements® で目的のスクラッチファイルを保存するハードディスク上の場所を指定します。ポップアップメニューから次のいずれかのオプションを選択します。

**マイドキュメント** マイドキュメントフォルダにスクラッチファイルを保存します。

**プロジェクトファイルと同じ** プロジェクトが保存されるフォルダと同じフォルダにスクラッチファイルを保存します。

**カスタム** 現在選択されているパスがポップアップメニューにないことを示します。現在のパスは、「参照」ボタンをクリックして、使用可能なディスク上の場所を指定するまで変更されません。

## スクラッチディスクのパフォーマンスの最適化

- 使用可能なハードディスクが 1 台しかない場合は、すべてのスクラッチディスクのオプションを初期設定のままにして使用することをお勧めします。
- 複数台ある場合は、スクラッチディスクの設定先として、メインの起動ディスクではなく、容量の大きいサブハードディスクを選択してください。Adobe® Premiere® Elements® では、各種類のスクラッチディスクを専用のディスク上に（例えば、キャプチャしたビデオに 1 台、キャプチャしたオーディオに別の 1 台というように）配置できます。
- Windows に搭載されているディスクデフラグツールまたはサードパーティ製のユーティリティを使用して、スクラッチディスクのディスク最適化を定期的に行ってください。デフラグツールを使用するには、スタート／プログラム／アクセサリ／システムツール／ディスクデフラグを選択します。操作手順について詳しくは、Windows またはサードパーティ製ユーティリティの取扱説明書を参照してください。
- メディアのキャプチャとスクラッチファイルの保存には、最も高速なハードディスクを指定します。オーディオプレビューファイルとプロジェクトファイルには、速度の遅いハードディスクを指定してもかまいません。
- コンピュータに接続されているハードディスクだけを指定します。一般に、ネットワーク上に設置したハードディスクのスループットは低いため、スクラッチディスクに使用することはお勧めできません。また、Adobe® Premiere®

Elements® がスクラッチディスクのファイルに常にアクセスするため、リムーバブルメディアもスクラッチディスクとして使用しないように注意してください。スクラッチファイルはプロジェクトごとに保持され、プロジェクトを閉じても削除されません。Adobe® Premiere® Elements® では、プロジェクトを開くと、関連付けられている各スクラッチファイルを自動的に利用しますが、スクラッチディスクのファイルをリムーバブルメディアに格納した場合、そのメディアをドライブから取り出すと、スクラッチディスクを Adobe® Premiere® Elements® で使用できなくなります。

- 1 台のドライブを複数のパーティションに分けて、各パーティションを仮想スクラッチディスクとして使用することができます。ただし、ドライブは 1 台しかないので、パフォーマンスは向上しません。最適なパフォーマンスで作業を行うには、別のハードディスクにスクラッチディスクを設定します。

## 第4章：ビデオのキャプチャ

キャプチャとは、デジタルビデオカメラや HDV ビデオカメラ、Web カメラまたはその他の WDM (Windows Driver Model) デバイスからビデオとオーディオをハードディスクに直接記録することを言います。Adobe® Premiere® Elements® は、接続されているキャプチャデバイスを自動的に検出し、その結果に従ってすべてのキャプチャ設定を行います。キャプチャパネルには、デバイスをリモート制御できるコントロールが表示されるため、デバイス上でビデオの再生、キャプチャ、一時停止および停止を簡単に行うことができます。ハードディスクを使用するビデオカメラ、DVD、ハードディスク、デジタルカメラなど、その他のソースからメディアを追加する手順については、48 ページの「[メディアの読み込みと追加](#)」を参照してください。

### キャプチャの準備

#### ビデオのキャプチャに必要なもの

ビデオをキャプチャする前に、次のガイドラインに従って、デジタルビデオを操作できるようにシステムを正しく設定する必要があります。

**重要：**最新のシステム要件リストとエラーメッセージの内容については、アドビ システムズ社の Web サイトのサポートページ ([www.adobe.com/jp/support](http://www.adobe.com/jp/support)) を参照してください。

**DV または HDV ビデオカメラ、Web カメラ、または WDM デバイス** 使用するビデオカメラがデジタルなのかアナログなのか判断できない場合には、ビデオカメラに付属している取扱説明書を参照してください。

**注意：**アナログソース (VHS レコーダーなど) の場合は、まずデジタルビデオに変換してから、Adobe® Premiere® Elements® に読み込む必要があります。44 ページの「[アナログビデオからデジタルビデオへの変換](#)」を参照してください。

**コンピュータとの接続とケーブル** デジタルビデオカメラまたは HDV ビデオカメラをコンピュータに接続するには、コンピュータに次のいずれかが搭載されている必要があります。

- IEEE 1394 ポートおよびケーブル (FireWire または i.LINK と呼ばれることもあります)。



- USB 2.0 ポートが搭載されていて、USB ビデオクラス 1.0 ドライバがインストールされている（USB 2.0 と呼ばれることもあります）。



できるだけ、IEEE 1394 を使用してください。一部のビデオカメラは、USB キャプチャに対応していません。多くの機種  
のコンピュータには、IEEE 1394 カードが搭載されています。利用しているコンピュータに IEEE 1394 カードが搭載されて  
いない場合は、別途購入して取り付けることができます。

**注意：**USB 2.0 ポートを使用してキャプチャするときに、接続したビデオカメラが「オフライン」となってしまう場合は、  
そのビデオカメラが USB ビデオクラス 1.0 のドライバを使用していない可能性があります。FireWire を使用してキャプ  
チャするか、アドビ システムズ社の Web サイトのサポートページに記載されている詳しい情報を参照してください。

**ハードディスクの速度** DV 形式のデータは 3.6 MB/ 秒の速度で転送されます。ハードディスクで DV をキャプチャする場  
合は、これ以上のデータ転送レート（通常はデータレートと省略します）を確保する必要があります。このデータレートを  
確保するためには、回転速度 7200 rpm のハードディスクを使用する必要があります。ここ 5 年以内に製造されたデスク  
トップパソコンのハードディスクであれば、ほとんどがこの条件を満たしています。ハードディスクのデータレートまたは  
回転速度を確認するには、コンピュータまたはハードディスクの取扱説明書を参照してください。

**ハードディスクの空き容量** 5 分間の DV-AVI ビデオで約 1 GB のハードディスク容量が必要となります。また、キャプ  
チャするソースフットageだけでなく、プレビューファイル、最終的にレンダリングするムービー、さらに DVD や Blu-  
ray のフォルダを保存するための容量も必要となるため、ハードディスクに十分な空き容量があることを確認してくださ  
い。少なくとも 4.5 GB 以上の容量を確保することをお勧めします。さらに定期的にハードディスクのデフラグ（断片化の解消）  
を実行してください。断片化しているディスクにデータを書き込むと、ハードディスクの書き込み速度が不安定になり、  
キャプチャ中にドロップフレーム（コマ落ち）が発生することがあります。デフラグには、Windows に付属しているデフ  
ラグユーティリティが利用できます。

**注意：**キャプチャを行う前に、キャプチャするフットageを保存しておける十分なハードディスク容量があることを確認し  
てください。キャプチャを行う前では、キャプチャパネルに空きディスク容量が表示されます。またキャプチャ中には、空  
き容量から計算されたキャプチャ可能なフットageの時間が表示されます。

**外付けハードディスク** 外付けハードディスクへのキャプチャはお勧めしません。外付けハードディスクを使用する必要があ  
る場合は、ドライブのデータレートと回転速度に対応したケーブルを使用し、ビデオ専用の大容量 UDMA 133 IDE または  
SATA ドライブを使用してください。

**注意：**Media Downloader 機能を使用して、特定のデジタルカメラ、Nokia PC Suite 6.0 以降をサポートした携帯電話、  
DVD ビデオカメラおよびその他のリムーバブルメディアから、ビデオ、オーディオおよび静止画のファイルを取り込む  
ことができます。ただし、すべてのビデオデバイスおよびファイル形式をサポートしているわけではありません。

## 関連項目

49 ページの「[Media Downloader を使用したファイルの追加](#)」

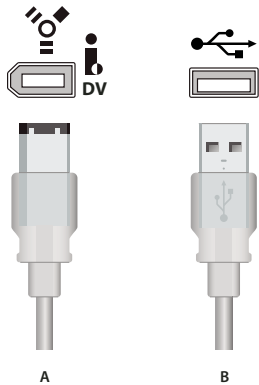
48 ページの「[プロジェクトへのメディアの取り込み](#)」

52 ページの「[サポートされている読み込み可能なファイルの種類](#)」

283 ページの「[トラブルシューティング](#)」

## コンピュータへビデオカメラを接続

Adobe® Premiere® Elements® では、IEEE 1394（推奨）または USB 2.0 ポートを使用して、さまざまな種類のデバイスからデジタルビデオとデジタルオーディオをキャプチャすることができます。これらのポートは、ほとんどのデジタルビデオカメラ／HDV ビデオカメラおよびビデオデッキ（およびほとんどの Web カメラ）に搭載されています。ビデオカメラの IEEE 1394 ポートには、「DV IN/OUT」、「i.LINK」または「IEEE 1394」と記載されています。USB 2.0 ポートは USB アイコン  で示されます。



デジタルオーディオ、ビデオおよび静止画のキャプチャ用のポートとプラグ  
A. IEEE 1394 B. USB

**1** 使用しているキャプチャデバイスに応じて、次のいずれかの操作を行います。

**デジタルビデオカメラ** IEEE 1394 ケーブルを使用して、DV ビデオカメラをコンピュータの IEEE 1394 ポートに接続します。一部のビデオカメラでは、USB ケーブルを使用して USB 2.0 ポートからキャプチャできますが、可能であれば、IEEE 1394 を使用することをお勧めします。ビデオカメラに IEEE 1394 ポートと USB ポートが両方ともある場合は、IEEE 1394 ポートを使用してビデオをキャプチャしてください。

**注意：**ビデオカメラを、IEEE 1394 ポートと USB 2.0 ポートの両方に同時に接続しないでください。

**HDV ビデオカメラ** IEEE 1394 ケーブルを使用して、HDV ビデオカメラをコンピュータの IEEE 1394 ポートに接続します。HDV ビデオは USB ポートを使用してキャプチャすることはできません。

**Web カメラまたは WDM デバイス** USB ケーブルを使用して、Web カメラまたはその他の WDM デバイスをコンピュータの USB ポートに接続します。USB 1.0 ポートを使用して、Web ビデオカメラからビデオや静止画をキャプチャできます。

**アナログデバイス** アナログジャックおよびプラグを使用して、アナログデバイスを AV DV（アナログデジタル）コンバータまたはデジタルビデオカメラに接続します。IEEE 1394 ケーブルを使用して、AV DV コンバータまたはデジタルビデオカメラをコンピュータの IEEE 1394 ポートに接続します。

**注意：**コンピュータに IEEE 1394 または USB 2.0 ポートが搭載されていない場合、またはビデオカメラに対応ケーブルが付属していない場合は、コンピュータ、カメラまたは電化製品の販売店で購入できます。

**2** ビデオカメラによっては、電源アダプタを使用しないと IEEE 1394 ポートが有効になりません。

**注意：**カメラモードのまま一定時間操作を行わないと、電源アダプタに接続していても、スリープモードやその他の休止モードに切り替わるビデオカメラもあります。



**関連項目**

231 ページの「[ナレーションの作成](#)」

49 ページの「[Media Downloader を使用したファイルの追加](#)」

**ビデオキャプチャのためのプロジェクトの準備**

デジタルビデオをキャプチャする前に、フッテージを撮影したときに使用された形式（DV または HDV）、テレビ方式（NTSC または PAL）およびフレーム縦横比（標準 4:3 またはワイドスクリーン 16:9 形式）と一致するプリセットを使用してプロジェクトを作成する必要があります。

1 次のいずれかの操作を行います。

- スタートアップスクリーンで、「新規プロジェクト」をクリックします。
- ファイル／新規／プロジェクトを選択します。

2 新規プロジェクトダイアログボックスで、プロジェクトの名前を入力して「設定を変更」をクリックします。

3 プリセットフォルダを展開してすべてのプリセットを表示し、プリセットを選択して、「初期設定として保存」をクリックします。

**注意：**Hard Disk, Flash Memory Camcorders プリセットは、逆のフィールド順序を使用します。奇数フィールドから表示するフッテージの場合は、このプリセットを選択してください。

4 「OK」をクリックし、新規プロジェクトを開始します。

**関連項目**

13 ページの「[新規プロジェクトの開始](#)」

26 ページの「[プロジェクトプリセットの作成または変更](#)」

26 ページの「[プロジェクト設定とプリセットについて](#)」

**タイムコードについて**

ビデオをキャプチャするときは、タイムコードの基本を理解することが重要です。タイムコード番号は、ビデオクリップ内のフレームの位置を表します。多くのビデオカメラは、タイムコードをビデオ信号の一部として記録します。タイムコード形式は、ビデオカメラが記録する 1 秒あたりのフレーム数（fps）とビデオが再生時に表示する 1 秒あたりのフレーム数に基づいています。ビデオには、NTSC ビデオの 29.97 fps（米国および日本のテレビ方式）と PAL ビデオの 25 fps（ヨーロッパのテレビ方式）という 2 種類の標準フレームレートがあります。タイムコードはフレームの位置を「時間:分:秒:フレーム」という形式で表します。例えば、「01:20:15:10」の場合は、1 時間 20 分 15 秒 10 フレーム目のシーンを表します。

**ビデオのキャプチャ****キャプチャパネルの概要**

キャプチャパネルでは、ビデオを確認しながら、キャプチャに必要なすべての機能を使用できます。Adobe Premiere Elements は、接続されているキャプチャデバイスを自動的に検出し、その結果に従ってすべてのキャプチャパネル設定を行います。

このパネルには、ビデオプレビューエリア、録画コントロール、ディスク容量インジケータ、タイムコード表示があります。キャプチャパネルの右側で、キャプチャ設定を指定することができます。

キャプチャパネルを開くには、タスクパネルで「整理」をクリックし、取り込みボタン  をクリックして、次のいずれかを選択します。

-  デジタルビデオカメラ
-  HDV ビデオカメラ
-  Web カメラまたは WDM デバイス



キャプチャパネル

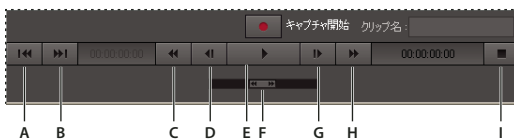
A. ステータスエリア B. キャプチャソースメニュー C. プレビューエリア D. キャプチャパネルメニュー E. キャプチャ設定

## 関連項目

283 ページの「[トラブルシューティング](#)」

## デバイスコントロールを使用したフッターズのキャプチャ

デバイスコントロールを使用したフッターズのキャプチャとは、デバイスにあるコントロールではなく、キャプチャパネルのコントロール（再生、早送り、巻き戻し、一時停止、停止、録画など）を使用してデバイスをコントロールすることです。デバイスコントロールを使用すると、簡単にシーンを指定してキャプチャすることができます。



キャプチャパネルのコントロール

A. 前のシーン B. 次のシーン C. 巻き戻し D. 前のフレーム E. 再生と一時停止 F. シャトル G. 停止 H. 次のフレーム I. 早送り

IEEE 1394 ポート（推奨）または USB ポートを使用して接続した場合は、デジタルビデオカメラ／HDV ビデオカメラやテープデッキのデバイスコントロールを使用できます。USB ポートを使用して接続したときにデバイスコントロールが利用できない場合は、IEEE 1394 ポートを使用してください。

デバイスにこれらのポートが搭載されていない場合は、デバイスコントロールを利用できません。デバイス本体のコントロールを使用してキャプチャする必要があります。

## ビデオのキャプチャ

テープ全体ではなく一部だけをキャプチャする場合は、キャプチャ中にエラーが発生したときのために、キャプチャの前後に予備として最低 3 秒分のフッターを余分にキャプチャすることをお勧めします（これは予備フレームと呼ばれます）。予備フレームをキャプチャしておく、トランジションを追加したい場合や、予定にないトリミングを行うような場合にも柔軟に対応することができます。

- 1 デジタルビデオカメラ、HDV ビデオカメラ、WDM ビデオカメラまたは Web カメラをコンピュータに接続します。
- 2 ビデオカメラの電源を入れ、「VTR」、「ビデオ」または「再生」のいずれかの再生モードに切り替えます。録画モードのままキャプチャすることもできます。
- 3 Adobe® Premiere® Elements® を起動します。
- 4 スタートアップスクリーンで、「新規プロジェクト」または「プロジェクトを開く」を選択します。
- 5 整理ビューで「取り込み」をクリックし、「DV ビデオカメラ」、「HDV ビデオカメラ」または「Web カメラまたは WDM デバイス」を選択します。

Adobe® Premiere® Elements® は、接続されているデバイスを自動的に検出し、その結果に従ってキャプチャパネル設定とプロジェクト設定を行います。複数のデバイスを接続している場合は、キャプチャするソースメニューでデバイスを選択します。

- 6（オプション）キャプチャパネルで、次のいずれかを選択するか設定します。

**クリップ名** キャプチャするクリップの名前を指定します。

**保存先** キャプチャしたクリップを保存するフォルダを指定します。

**キャプチャ：ビデオ オーディオ** ビデオをキャプチャするか、オーディオをキャプチャするか、ビデオとオーディオの両方をキャプチャするかを指定します。

**タイムラインにキャプチャ** キャプチャしたすべてのクリップがキャプチャした順序でタイムラインに自動的に配置されるので、ムービーの編集準備をすばやく行うことができます。テープに録画したときと順序を入れ替えてクリップを配置する場合は、このオプションの選択を解除してください。

**シーンの分割** タイムコード情報またはビデオコンテンツ情報に基づいて、クリップを別々のシーンに分割します。このオプションを選択すると、キャプチャの完了後にシーンが自動的に分割されます。「タイムコード」を選択すると、録画中に「録画」ボタンが押されたタイミングに基づいてシーンを検出します。「コンテンツ」を選択すると、コンテンツの変化に基づいてシーンを検出します。HDV または WDM のビデオをキャプチャした後で、「コンテンツでシーンを検出」コマンドを使用して HDV または WDM のシーンを検出することもできます（詳しくは、43 ページの「[タイムコードまたはコンテンツの変化によるシーン分割](#)」を参照してください）。

**スマート名札** 指定したカテゴリを使用して、キャプチャしたコンテンツを分析し、適切なタグを自動的に適用します。このオプションを選択すると、Adobe Premiere Elements は、クリップのキャプチャ後にクリップを自動的に分析して名札を付けます。スマート名札を選択するときは、シーンの分割も選択する必要があります。シーンを分割せずに、スマート名札を実行することはできません（71 ページの「[スマート名札](#)」を参照してください）。

**キャプチャ設定**（キャプチャパネルメニュー）キャプチャ設定は、接続されているデバイスに基づいて自動的に設定されますが、必要に応じて変更することもできます。キャプチャ設定により、キャプチャ形式メニューでビデオソースの形式が指定されます。キャプチャ形式メニューには、DV Capture、HDV Capture および WDM Capture があります（Web カメラのキャプチャの場合は、WDM を使用します）。

- 7 次のいずれかの操作を行って、キャプチャするシーンを選択します。

- 現在位置を示すタイムコード表示をドラッグするか、タイムコード値を直接入力します。
- 次のシーン  または前のシーン  をクリックして、次のシーンまたは前のシーンに移動します。

**注意：**キャプチャパネル以外のアプリケーションウィンドウをアクティブにすると、キャプチャが停止します。キャプチャを中断せずに実行したい場合は、別のパネルにはアクセスしないでください。

**8** 「キャプチャ開始」をクリックします。

キャプチャパネルにビデオのプレビューが表示されます。何らかの理由でビデオがキャプチャパネルに表示できない場合は、パネルに「ビデオハードウェアで再生中」というメッセージを含む初期設定の画像が表示されます。再生内容は、デバイス自体に表示することができます。

**9** テープの終わりまで行く前にキャプチャを停止する場合は、「キャプチャ停止」ボタンをクリックします。

**10** (オプション) 次のいずれかの操作を行います。

- ・ シーン検出を有効にしている場合は、次のシーンボタンまたは前のシーンボタンをクリックすることで、次のキャプチャ対象のシーンに移動できます。
- ・ シーン検出を無効にしている場合は、ここまでに 1 つのビデオファイルになります。ビデオの別の部分もキャプチャしたい場合は、この手順を繰り返します。

**11** キャプチャが終了したら、キャプチャパネルを閉じます。

キャプチャしたクリップは、タスクパネルのプロジェクトビューと整理ビューに表示されます。



キーボードを使用してキャプチャパネルのコントロールを操作するには、各コントロールボタンのツールヒントに表示されるショートカットを参照してください (ツールヒントを表示するには、カーソルをボタンの上に置きます)。

## デバイスコントロール設定の変更

デバイスコントロール設定は、最適な値にあらかじめ設定されています。デバイス情報は、接続されているデバイス (デジタルビデオカメラや Web カメラ) から直接取得されます。ただし、必要に応じて、異なる種類のキャプチャ用デバイスを指定したり、デバイスの設定を変更したりすることができます。プリロールやタイムコードオフセットを変更することもできます。プロジェクトデバイス設定とカメラ設定が一致しない場合は、結果が最適化されない可能性があることを警告するメッセージが表示されます。

❖ 編集/環境設定/デバイスコントロールを選択するか、キャプチャパネルメニューで「デバイスコントロール」を選択し、次のいずれかを設定します。

**デバイス** フッテージをキャプチャするデバイスの種類を指定します。IEEE 1394 を使用してキャプチャする場合は、「DV/HDV デバイスコントロール」を選択します。USB 2.0 を使用してキャプチャする場合は、「USB ビデオクラス 1.0 - デバイスコントロール」を選択します。

**プリロール** テープ速度を安定させるために、指定した開始時間の前に Adobe® Premiere® Elements® でテープを回転させる秒数を指定します。指定した秒数だけテープが再生されてから、録画が始まります。

**タイムコードオフセット** ソーステープの同じフレームの同じタイムコード値と一致させるために、キャプチャしたビデオに記録されているタイムコードの調整値をフレーム単位で指定します。

**オプション** 次のデバイスオプションを指定できます。

- ・ **テレビ方式** デバイスが使用するテレビ方式を NTSC または PAL から指定します。
- ・ **メーカー** デバイスのメーカーを指定します。
- ・ **デバイス** 使用するデバイス設定を指定します。「標準」では、デバイスの通常の設定を使用します。「代替」では、使用しているデバイスがリストにない場合に同等のデバイスの設定を使用します。「HDV」では、HDV デバイス専用の設定を使用します。
- ・ **タイムコード形式** キャプチャで使用するタイムコードの種類を選択できます。最適な結果を得るには、「自動検出」を選択します。「ドロップフレーム」は、テレビで放送する NTSC コンテンツに最適です。

## デバイスコントロールを使用しないフッテージのキャプチャ

ソースフッテージが記録されているデバイスに IEEE 1394 または USB 2.0 ポートが搭載されていない場合や、アナログデバイスの操作にシリアルデバイスコントローラを利用したくない場合、キャプチャパネルのコントロールを使用してフッテージをキャプチャすることはできません。デバイスを手動で操作してキャプチャすることになります。また、カメラモードのビデオカメラや Web ビデオカメラなどのデバイスからライブビデオストリームをキャプチャすることもできます。

- 1 デバイスをコンピュータに接続します。
- 2 整理ビューで「取り込み」をクリックし、「デジタルビデオカメラ」、「HDV ビデオカメラ」または「Web カメラまたは WDM デバイス」を選択します。
- 3 (オプション) キャプチャパネルで、次のいずれかを選択するか設定します。

**クリップ名** キャプチャするクリップの名前を指定します。

**保存先** キャプチャしたクリップを保存するフォルダを指定します。

**キャプチャ：ビデオ オーディオ** ビデオをキャプチャするか、オーディオをキャプチャするか、ビデオとオーディオの両方をキャプチャするかを指定します。

**タイムラインにキャプチャ** キャプチャしたすべてのクリップがキャプチャした順序でタイムラインに自動的に配置されるので、ムービーの編集準備をすばやく行うことができます。テープに録画したときと順序を入れ替えてクリップを配置する場合は、このオプションの選択を解除したほうが良い場合があります。

**シーンの分割** タイムコード情報またはビデオコンテンツ情報に基づいて、クリップを別々のシーンに分割します。このオプションを選択すると、キャプチャの完了後にシーンが自動的に分割されます。「タイムコード」を選択すると、録画中に「録画」ボタンが押されたタイミングに基づいてシーンを検出します。「コンテンツ」を選択すると、コンテンツの変化に基づいてシーンを検出します。HDV または WDM のビデオをキャプチャした後で、「コンテンツでシーンを検出」コマンドを使用して HDV または WDM のシーンを検出することもできます（詳しくは、43 ページの「[タイムコードまたはコンテンツの変化によるシーン分割](#)」を参照してください）。

**スマート名札** 指定したカテゴリを使用して、キャプチャしたコンテンツを分析し、適切なタグを自動的に適用します。このオプションを選択すると、Adobe Premiere Elements は、クリップのキャプチャ後にクリップを自動的に分析して名札を付けます。スマート名札を選択するときは、シーンの分割も選択する必要があります。シーンを分割せずに、スマート名札を実行することはできません（71 ページの「[スマート名札](#)」を参照してください）。

**キャプチャ設定** (キャプチャパネルメニュー) キャプチャ設定は、接続されているデバイスに基づいて自動的に設定されますが、必要に応じて変更することもできます。キャプチャ設定により、キャプチャ形式メニューでビデオソースの形式が指定されます。キャプチャ形式メニューには、DV Capture、HDV Capture および WDM Capture があります（Web カメラのキャプチャの場合は、WDM を使用します）。

- 4 キャプチャパネルメニューで「デバイスコントロール」を選択し、デバイスメニューで「なし」を選択します。
- 5 次のいずれかの操作を行います。
  - テープベースのビデオカメラやビデオデッキの場合は、デバイスの操作ボタンを使用して、キャプチャを開始するフレームから数秒前にビデオテープをセットし、デバイスを一時停止状態にします。次に、デバイスの再生ボタンを押し、コントロールパネルで「取り込み」をクリックします。
  - デバイスが Web ビデオカメラなどのライブビデオソースの場合は、キャプチャパネルにビデオがプレビューされていることを確認します。次に、キャプチャパネルで「取り込み」をクリックします。
- 6 必要なシーンまでキャプチャしたら、編集用に数秒間余計に進めてから、「キャプチャ停止」ボタンをクリックしてキャプチャを停止します。

キャプチャしたクリップは、タスクパネルのプロジェクトビューと整理ビューに表示されます。



## スマート名札を使用したキャプチャでのコンテンツの分析

キャプチャパネルで「スマート名札」オプションを選択すると、Adobe Premiere Elements により、キャプチャの完了時に画質とコンテンツについてビデオが自動的に分析されます。スマート名札の作成により、検出された属性（ブラー、パン、ティルト、ダイアログ、音楽など）の画質タグとコンテンツタグが追加されます。スマート名札は、名札管理ウィンドウのスマート名札パネルに表示されます。スマート名札を使用すると、ナレーションを含んだ高画質のクリップなど、特定の種類のクリップを簡単に見つけることができます。

また、Adobe Premiere Elements では、スマート名札は インスタントムービーの作成時に使用されます。

**注意：**キャプチャでスマート名札を使用するには、「シーン分割」も選択する必要があります。

### 関連項目

71 ページの「[スマート名札](#)」

70 ページの「[ファイルへの名札付け](#)」

67 ページの「[整理ビューでのクリップの表示](#)」

## タイムコードまたはコンテンツの変化によるシーン分割

初期設定では、Adobe® Premiere® Elements® はクリップをキャプチャするときにシーン検出を実行します。シーン検出は、タイムコードまたはコンテンツの 2 種類から選択できます。

**タイムコード**（DV 初期設定であり、HDV では選択できません）テープの時間／日付スタンプを使用して、シーンの分割点を検出します（DV および HDV ビデオカメラでは、録画ボタンを押すたびに時間／日付データがテープに記録されます）。タイムコードによるシーン検出を使用すると、シーンごとに個別にクリップがキャプチャされ、タスクパネルのプロジェクトビューに配置されます。タイムコードによるシーン検出は、HDV クリップまたは WDM クリップ、あるいは別のテープからコピーして録画した DV クリップ（DV から DV にダビングしたクリップ、またはアナログから DV にダビングしたクリップ）では使用できません。整理ビューでは、各シーンが個別のクリップとして表示されます。

**コンテンツ**（HDV および WDM の初期設定）実際の映像の変化に基づいて、シーンの切れ目を検出します。この処理はキャプチャの後に行われ、プロジェクトビューの任意のファイルに対して適用できます。コンテンツによるシーン検出を実行すると、プロジェクトビュー内のフォルダに新しいクリップインスタンスが追加されます。各インスタンスにはコンテンツ全体が格納されていますが、シーン単位にトリミングされています。コンテンツによるシーン検出は、該当するプロジェクトの範囲内で適用されます。任意のクリップでコンテンツによるシーン検出を実行し、そのクリップを別のプロジェクトに読み込んだ場合は、コンテンツによるシーン検出を実行し直す必要があります。整理ビューには、元のクリップだけが表示されます。

コンテンツによるシーン検出は、キャプチャ中は実行されませんが、キャプチャの終了後にクリップに適用することができます。

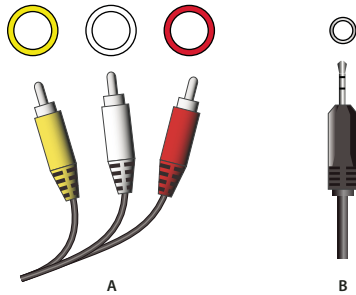
❖ キャプチャパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- シーン分割／撮影日時情報を選択します。
- シーン分割／コンテンツを選択します。

クリップのキャプチャが完了し、シーンが検出されると、トリミングされたクリップがタスクパネルのプロジェクトビューのフォルダに表示されます。

## アナログビデオからデジタルビデオへの変換

デジタルビデオカメラが普及する以前、多くのユーザは、ビデオカメラを使用して主に VHS または 8mm テープなどの形式でビデオを録画していました。Adobe® Premiere® Elements® はデジタルソースの直接入力しか処理できないので、Adobe® Premiere® Elements® プロジェクトでアナログソースのビデオを使用する場合は、まずフッターをデジタルデータに変換（デジタル化）する必要があります。フッターをデジタル化するには、デジタルビデオカメラを使用するか、アナログからデジタルへの変換（AV DV 変換）を実行する専用のデバイスを使用します。



アナログジャックとプラグ

**A.** RCA アナログビデオ／オーディオプラグ。ビデオ（黄色）、オーディオ左（白）、オーディオ右（赤）。**B.** ステレオミニプラグ。通常、ステレオオーディオデバイスで使用。

次の方法で変換します。

- デジタルビデオカメラにアナログソースを入力して、デジタル信号を出力します。アナログソースをデジタルビデオカメラの入力ジャックに接続し、デジタルビデオカメラをコンピュータに接続します。一部のデジタルビデオカメラは、この機能を搭載していません。詳しくは、ビデオカメラの取扱説明書を参照してください。
- デジタルビデオカメラにアナログソースを入力して、一度フッターを録画します。アナログソースの出力をデジタルビデオカメラのアナログ入力に接続します。次にデジタルテープにアナログフッターを録画します。録画が終了したら、Adobe® Premiere® Elements® でデジタルビデオカメラからフッターをキャプチャします。この方法が最も一般的です。アナログソースからの録画について詳しくは、ビデオカメラの取扱説明書を参照してください。
- コンピュータのサウンドカードにマイク入力がある場合は、それにマイクを接続してサウンドをキャプチャします。
- AV DV（アナログデジタル）コンバータを使用して、アナログソースとコンピュータを接続します。コンバータにアナログソースとコンピュータを接続します。Adobe® Premiere® Elements® によりデジタル化されたフッターがキャプチャされます。AV DV コンバータは、電化製品の大型販売店で入手することができます。

**注意：**AV DV コンバータを使用してキャプチャする場合は、デバイスコントロールを使用せずにキャプチャしなければならない場合があります。

## ストップモーションおよびコマ撮りビデオについて

### ストップモーションおよびコマ撮りビデオについて

ストップモーションビデオおよびコマ撮りビデオを使用して、動かない物体を動いているように見せたり、花が成長して開花するまでの様子を数秒間に短縮して再生したりすることができます。このモードでは、1つのビデオフレームを比較的に長い間隔においてキャプチャし、通常のフレームレートで再生します。

ストップモーションアニメーションやコマ撮りビデオを作成するには、キャプチャパネルの「ストップモーション」ボタンを使用します。フレームは、録画済みのテープやライブカメラからキャプチャできます。ストップモーションキャプチャでは、キャプチャするフレームを手動で選択します。コマ撮りキャプチャでは、指定した間隔でフレームを自動的にキャプチャします。コマ撮りモードを使用すると、日没や開花の様子など、長い時間のかかるプロセスを非常に短い時間に短縮することができます。

**注意：**HDV ソースからストップモーションビデオをキャプチャすることはできません。

## ストップモーションビデオのキャプチャ

1 キャプチャデバイスをコンピュータに接続して電源を入れます。

**注意：**WDM デバイスを使用する場合は、Windows のマイコンピュータフォルダでデバイスのアイコンをダブルクリックしてオンにする必要があります。オンにすると、Windows のビデオプレビューウィンドウが開きます。このプレビューウィンドウを閉じてから、操作を続けてください。

2 テープベースのデバイスの場合は、次のいずれかの操作を行います。

- ビデオカメラからライブ映像をキャプチャする場合は、ビデオカメラをカメラモードにします。
- ビデオテープからキャプチャする場合は、デバイスを再生モード、VCR モードまたは VTR モードにします。

3 整理ビューで「取り込み」ボタンをクリックし、接続されているデバイスを選択します。

4 キャプチャパネルで「ストップモーション」を選択します。

5 「ストップモーションの新規作成」をクリックします。キャプチャパネルにライブビデオソースのプレビューが表示されます。

6 ビデオテープからキャプチャする場合は、キャプチャする最初のフレームの数秒前にテープをセットして、デバイスを一時停止状態にします。デバイスコントロールで操作できる場合は、キャプチャパネルのシャトルコントロールを使用します。デバイスコントロールで操作できない場合は、デバイス本体の操作ボタンを使用します。

7 (オプション) フレームをキャプチャしたときにタイムラインに追加する場合は、キャプチャパネルメニューで「タイムラインにキャプチャ」を選択します。

8 (オプション) オニオンスキン (キャプチャした前のフレームのオーバーレイ) を表示するには、キャプチャパネルの右下にある「オニオンスキン」を選択します。オニオンスキンを使用すると、アニメーションで動かす人形の位置を揃えたりすることができます。

9 次のいずれかの操作を行います。

- ビデオテープからキャプチャする場合は、キャプチャパネルまたはデバイス本体の再生または一時停止コントロールを使用して、キャプチャするフレームに移動します。
- ライブビデオソースからキャプチャする場合は、被写体にカメラを向けて録画します。

10 キャプチャするフレームがキャプチャパネルに表示されたら、そのたびに「フレームをキャプチャ」をクリックします。

キャプチャした各フレームはプロジェクトビューに表示され、ファイル名に連番の付いた BMP ファイルとしてハードディスクに保存されます。

11 キャプチャパネルの右上にある閉じる  をクリックします。

12 次のいずれかの操作を行って画像を保存します。

- キャプチャした画像を 1 つのムービーファイルとして保存し、同時に一連の静止画として保存する場合は、「はい」をクリックし、新しいムービーの名前と場所を指定して「保存」をクリックします。
- キャプチャした画像を個別の静止画としてのみ保存する場合は、「いいえ」をクリックします。

どちらを選択したかに応じて、静止画または静止画とムービーファイルがプロジェクトビューに追加されます。また、「タイムラインにキャプチャ」を選択した場合は、静止画がタイムラインに配置されます (ムービーファイルは配置されません)。



## ストップモーションキャプチャの中止と再開

ビデオテープからストップモーションビデオをキャプチャしているときに作業を中止する場合は、再開時の最初のフレームを前回終了時の最後のフレームと一致させることで、いつでも作業を再開できます。

- 1 整理ビューで「取り込み」ボタンをクリックし、接続されているデバイスを選択します。
- 2 タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、「プロジェクト」をクリックします。
- 3 前回最後にキャプチャした静止画を、プロジェクトビューからキャプチャパネルのプレビューエリアにドラッグします。

キャプチャパネルの現在のビデオソースに最後のフレームがスーパーインポーズされ、被写体を最後の画像と簡単に揃えることができるようになります。「フレームをキャプチャ」をクリックして新しいセッションを開始すると、新たにキャプチャされたフレームに前回キャプチャしたフレームの番号に続く連番が付けられます。

## コマ撮りビデオのキャプチャ

- 1 キャプチャデバイスをコンピュータに接続して電源を入れます。

**注意：**WDM デバイスの場合は、Windows のマイコンピュータフォルダでデバイスのアイコンをダブルクリックしてオンにする必要があります。オンにすると、Windows のビデオプレビューウィンドウが開きます。このウィンドウを閉じてから、操作を続けてください。

- 2 テープベースのデバイスの場合は、次のいずれかの操作を行います。
  - ビデオカメラからライブ映像をキャプチャする場合は、ビデオカメラをカメラモードにします。
  - ビデオテープからキャプチャする場合は、デバイスを再生モード、VCR モードまたは VTR モードにします。
- 3 整理ビューで「取り込み」ボタンをクリックし、接続されているデバイスを選択します。
- 4 (オプション) フレームをキャプチャしたときにタイムラインに追加する場合は、「タイムラインにキャプチャ」を選択します。
- 5 キャプチャパネルで「ストップモーション」を選択します。
- 6 「ストップモーションの新規作成」をクリックします。キャプチャパネルにライブビデオソースのプレビューが表示されます。
- 7 (オプション) オニオンスキン (キャプチャした前のフレームのオーバーレイ) を表示するには、キャプチャパネルの右下隅にある「オニオンスキン」オプションを選択します。オニオンスキンを使用すると、アニメーションで動かす人形の位置を揃えたりすることができます。
- 8 キャプチャパネルの左下隅にある「コマ撮り」オプションを選択します。
- 9 「時間を設定」 をクリックします。
- 10 「頻度」で、時間、分、秒のタイムコントロールをドラッグして、フレームを自動的にキャプチャする間隔を設定します。例えば、頻度を 1 分に設定すると、1 分ごとにフレームがキャプチャされます。
- 11 「デュレーション」で、タイムコントロールをドラッグして、キャプチャセッションの長さを設定します。例えば、デュレーションを 5 時間に設定すると、指定した頻度で自動的にフレームをキャプチャする作業が 5 時間継続されます。
- 12 「OK」をクリックし、「コマ撮りを開始」ボタンをクリックします。

指定した頻度でフレームがキャプチャされます。

- 13 コマ撮りキャプチャが完了したら、キャプチャパネルの右上隅にある閉じる  をクリックします。

- 14 次のいずれかの操作を行って画像を保存します。

- キャプチャした画像を 1 つのムービーファイルとして保存し、同時に一連の静止画として保存する場合は、「はい」をクリックし、新しいムービーの名前と場所を指定して「保存」をクリックします。
- キャプチャした画像を個別の静止画としてのみ保存する場合は、「いいえ」をクリックします。

どちらを選択したかに応じて、静止画または静止画とムービーファイルがプロジェクトビューに追加されます。また、「タイムラインにキャプチャ」を選択した場合は、静止画がタイムラインに配置されます（ムービーファイルは配置されません）。

## 以前のストップモーションフレームまたはコマ撮りフレームの削除

ストップモーションフレームをキャプチャしているときに、間違っ手や物体が写り込んでしまったなどの理由により、キャプチャした最後のフレームを削除したいことがあります。

❖ キャプチャパネルの左下隅にあるフレームを削除  をクリックします。

**注意：**「フレームを削除」ボタンを繰り返しクリックして、直前のフレームから逆方向に 1 フレームずつ削除することができます。

## ストップモーションムービーまたはコマ撮りムービーのプレビュー

ストップモーションムービーまたはコマ撮りムービーを作成しているときに、いつでもムービーをプレビューすることができます。例えば、予想どおりの結果が得られているかどうかを確認したり、続行する前にいくつかのフレームを削除する必要があるかどうかを確認できます。

**1** キャプチャパネルがストップモーション表示の状態で、キャプチャパネルの右下隅にある「プレビュー」を選択します。

**2** キャプチャパネルで、再生ボタン  をクリックします。

これまでにキャプチャしたストップモーションフレームから作成されたムービーのプレビューが、キャプチャパネルに表示されます。

**3** プレビューの選択を解除してフレームのキャプチャに戻ります。

## ストップモーションの環境設定

キャプチャパネルメニューで「ストップモーションの環境設定」を選択します。

**不透明度** オニオンスキンの不透明度を設定します。オニオンスキンの透明度を低くするには、この値を大きくします。オニオンスキンを使用すると、前にキャプチャしたフレームがビデオソースにスーパーインポーズされるので、アニメーションで動かす人形などを配置しやすくなります。

**スキン数** 一度に表示するオニオンスキンの数を設定します。

**フレームレート** 1 秒あたりのフレーム数を設定します。

## 第5章：メディアの読み込みと追加

Adobe® Premiere® Elements® では、さまざまなソースからビデオ、オーディオ、グラフィックおよび静止画をプロジェクトに追加できます。ライブソースやテープに録画したソースなど、アナログまたはデジタル形式のデータを、各種のデバイスから読み込むことが可能です。

### 関連項目

35 ページの「[ビデオのキャプチャ](#)」

## プロジェクトへのファイルの追加

### プロジェクトへのメディアの取り込み

プロジェクトにメディアを追加するには、テープまたはライブソースからキャプチャする、その他の種類のストレージからファイルを読み込む、整理ビューから追加する、マイクから録音するといった、4つの基本的な方法があります。

プロジェクトにメディアファイルを追加すると、プロジェクトビューと整理ビューの両方に追加され、各ファイルはサムネール形式で表示されます。このようなファイルはクリップと呼ばれます。オーディオ、ビデオまたは静止画が収録されたクリップは、いずれもムービーを構成するための要素となります。

新規メディアをプロジェクトに取り込むには、タスクパネルの「整理」をクリックし、「取り込み」をクリックします。メディアを追加するには、次のいずれかのオプションを使用します。

 **デジタルビデオカメラ** FireWire (IEEE 1394) または USB で接続されたデジタルビデオカメラからビデオをキャプチャします。このオプションによって、キャプチャウィンドウが開きます。

 **HDV ビデオカメラ** FireWire (IEEE 1394) で接続された HDV ビデオカメラからビデオをキャプチャします。このオプションによって、キャプチャウィンドウが開きます。

 **DVD (ビデオカメラまたはコンピュータの DVD ドライブ)** DVD ドライブまたは USB で接続されたビデオカメラの DVD からビデオを読み込みます。DVD ビデオカメラから AVCHD を読み込むことができます。このオプションによって、Adobe Premiere Elements - Media Downloader ウィンドウが開きます。

 **AVCHD** AVCHD DVD ビデオカメラまたは USB で接続されたハードディスクやメモ리카ードに記録する AVCHD ビデオカメラからビデオを読み込みます。このオプションによって、Adobe Premiere Elements - Media Downloader ウィンドウが開きます。

 **デジタルカメラ** USB で接続されたデジタルカメラからビデオまたは写真を読み込みます。このオプションによって、Adobe Premiere Elements - Media Downloader ウィンドウが開きます。

 **携帯電話および携帯プレーヤー** 携帯電話、MP3 プレーヤーまたは USB で接続されたその他のポータブルデバイスからビデオや写真を読み込みます。このオプションによって、Adobe Premiere Elements - Media Downloader ウィンドウが開きます。

 **Web カメラまたは WDM デバイス** Web カメラまたは WDM 互換のキャプチャデバイスからビデオをキャプチャします。このオプションによって、キャプチャウィンドウが開きます。

 **コンピュータのファイルとフォルダ** コンピュータのハードディスクからビデオファイル、写真およびオーディオファイルを読み込みます。

## 関連項目

35 ページの「[ビデオのキャプチャ](#)」

## Media Downloader を使用したファイルの追加

デジタルビデオカメラ以外のさまざまな種類のデバイスでビデオを記録したり、ビデオや静止画ファイルを保存することができます。Media Downloader を使用すれば、ファイルをテープ以外のビデオカメラや携帯電話から読み込んだり、DVD、メモ리카ード、マルチメディアカードなどのリムーバブルメディアから読み込むことができます。これらのファイルは、ハードディスク上の指定した場所にコピーされ、整理ビューおよびプロジェクトビューに追加されます。

プロジェクトに追加したフッテージがプロジェクトのプリセットと一致していることを常に確認してください（詳しくは、26 ページの「[プロジェクト設定とプリセットについて](#)」を参照してください）。



Adobe Premiere Elements - Media Downloader（詳細ダイアログビュー）

A. 画像ファイルの表示／非表示 B. ビデオファイルの表示／非表示 C. オーディオファイルの表示／非表示

1 次のいずれかの操作を行います。

- DVD をコンピュータの DVD ドライブにセットします。
- USB 2.0 ポートを使用して、デジタルカメラ、携帯電話またはその他のデバイスをコンピュータに接続します。



**注意：**必ずデバイスに必要なドライバをインストールしてください。詳しくは、デバイスに付属の取扱説明書を参照してください。

2 タスクパネルで、「整理」をクリックし、「取り込み」をクリックします。

3 読み込み元のデバイスをクリックします。

- DVD
- テープ以外のビデオカメラ
- デジタルカメラ
- 携帯電話およびプレーヤー
- Web カメラ

4 Adobe Premiere Elements - Media Downloader ダイアログボックスで、「詳細設定」ボタンをクリックします。

5 メディアの取り込みポップアップメニューからドライブまたはデバイスを選択します。

読み込み可能なすべてのファイルのサムネールがダイアログボックスに表示されます。

**注意：**メニューの VOB ファイル名には、先頭に「Menu」という語句が付き（例：(Menu)VTS\_01\_0.VOB）、ビデオファイルと区別されます。

6 ファイルの保存先を指定するには、次のいずれかの操作を行います。

- ファイルをマイビデオフォルダにある Adobe フォルダに保存するには、ダイアログボックスに表示されている場所をそのまま使用します。
- 別の場所を指定するには、「参照」ボタンをクリックしてフォルダを選択するか、「新しいフォルダの作成」ボタンをクリックして新しいフォルダを作成して名前を指定します。
- ファイルをグループ化するためのサブフォルダを 1 つまたは複数作成するには、「サブフォルダを作成」フィールドの横の三角形をクリックし、ポップアップメニューからいずれかのオプションを選択してサブフォルダに名前を付ける方法を指定します。
- ファイル名を変更してフォルダ内で名前を統一するには、「ファイル名を変更」フィールドの横の三角形をクリックし、ポップアップメニューからオプションを選択してファイルに名前を付ける方法を指定します。ファイル名は、入力したフォルダ名を基にした名前となります。ファイルをフォルダおよびプロジェクトビューに追加すると、ファイル名の末尾に 001 から始まる連番が追加されます。例えば、**summer** と入力すると、ファイル名は、summer001.vob、summer002.vob のようになります。

7 表示オプションとして、画像 、ビデオ 、オーディオ  のいずれかのボタン、またはすべてのボタンをクリックします。

8 プロジェクトビューに追加するファイルを選択します。ファイルのサムネールの下にチェックマークが表示されている場合は、ファイルが選択されていることを示しています。初期設定では、すべてのファイルが選択されています。チェックマークをはずしてファイルを選択解除するには、オプションをクリックします。「すべてをチェック」ボタン  または「すべてのチェックをはずす」ボタン  を使用して、すべてのファイルを選択または選択解除することもできます。

9 メタデータを使用している場合は、「現在のファイル名を XMP で保持」を選択することができます。

10「メタデータを適用」の横の三角形をクリックし、テンプレートを選択して、作成者および著作権情報フィールドに情報を入力します。

11「取り込み」ボタンをクリックします。進捗状況ダイアログボックスの「キャンセル」をクリックすると、いつでも処理を中止することができます。

**注意：**追加したファイルの中でいくつか使用しないものがある場合は、プロジェクトビューから不要なファイルを削除できます。ファイルをタスクパネルからファイルを削除しても、ハードディスクからは削除されません。サイズの大きい VOB ファイルの場合は、不要なファイルを削除することをお勧めします。

## 関連項目

38 ページの「[ビデオキャプチャのためのプロジェクトの準備](#)」

39 ページの「[デバイスコントロールを使用したフッテージのキャプチャ](#)」

## ハードディスクからのファイルの追加

- タスクパネルで「整理」をクリックし、「取り込み」をクリックして、「コンピュータとフォルダ」をクリックします。ファイルが保存されている場所へ移動して選択し、「開く」ボタンをクリックします。フォルダ全体を追加するには、「フォルダを追加」を選択します。
- ファイルやフォルダをデスクトップパネルから プロジェクトビューにドラッグします。

**注意:** Adobe® Premiere® Elements® または Adobe Photoshop Elements を使用して整理ビューに既にファイルを追加している場合は、整理ビューを使用してハードディスクに保存されているファイルにアクセスすることもできます。

## 番号の付いた静止画ファイルを1つのクリップとして追加

- 1 静止画ファイル名にそれぞれ正しいファイル名拡張子が付いていることを確認し、シーケンス内のすべてのファイル名拡張子の前に同じ桁数の番号が付いていることを確認します (file000.bmp、file001.bmp など)。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - タスクパネルで「整理」をクリックし、「取り込み」をクリックして、「コンピュータとフォルダ」をクリックします。
  - ファイル／取り込み／コンピュータのファイルとフォルダを選択します。
- 3 シーケンス用静止画のあるフォルダを開き、連番付きの静止画の先頭のファイルを選択します。ファイルの種類メニューで「連番付き静止画」をオンにして、「開く」ボタンをクリックします。

Adobe® Premiere® Elements® は、連番付きのファイルを1つのシーケンスとして解釈します。

## 読み込んだ静止画のデュレーションの設定

静止画を追加する場合は、特定のデュレーションを割り当てることができます。このデュレーションは、タイムラインで静止画が占める時間の長さを表します。追加するすべての静止画に割り当てたいデュレーションを初期設定しておき、後からタイムラインでデュレーションを変更することも可能です。

プロジェクトのフレームレートによって、特定の数のフレームが占める時間が決まります。例えば、NTSC の場合、プロジェクトのフレームレートが 29.97 フレーム / 秒 (fps) のときに、デュレーションとして 30 フレームを入力すると、タイムラインに追加した静止画のデュレーションは 1 秒になります。PAL の場合、プロジェクトのフレームレートが 25 fps のときに、デュレーションとして 25 フレームを入力すると、タイムラインに追加した静止画のデュレーションは 1 秒になります。

## 静止画のデュレーションの初期設定値の変更

- 1 次のいずれかの操作を行います。
  - 編集／環境設定／一般を選択します。
  - タスクパネルのプロジェクトビューを右クリックし、「静止画のデュレーション」を選択します。
- 2 「静止画像のデフォルトのデュレーション」で、静止画のデュレーションの初期設定として設定するフレーム数を指定します。

**注意:** 静止画のデュレーションの初期設定を変更しても、タイムラインまたはシーンライン、あるいはプロジェクトビューに既に追加されている静止画のデュレーションは変更されません。プロジェクトのすべての静止画に新しいデュレーションの初期設定を適用するには、プロジェクトビューで静止画をすべて削除して、プロジェクトに再度読み込みます。

## 静止画の固有のデュレーションの設定

- ❖ 次のいずれかの操作を行います。
  - 選択ツールを画像の左端または右端に合わせてドラッグします。

- クリップを選択し、クリップ／タイムストレッチを選択します。新しいデュレーションを入力し、「OK」をクリックします。

## サポートされている読み込み可能なファイルの種類

フッテージのキャプチャに加えて、画像、ビデオおよびオーディオファイルを読み込むこともできます。コンピュータ、付属のハードディスク、カードリーダー、携帯電話、DVD、Blu-ray ディスク、CD、デジタルカメラ、その他のデバイスやインターネット上のフォルダからファイルを追加できます。Adobe Premiere Elements 7.0 では、DV、HDV、WDM および AVCHD 形式のビデオをサポートしています。

プロジェクトに追加したファイルは、プロジェクトビューに表示され、整理ビューに自動的に追加されます。追加するファイルを保存する際に「プロジェクトのリンクを可能にする」を選択しておけば、ファイルには作成元のアプリケーションへのリンクが作成されています。このリンクを作成しておくと、Adobe® Premiere® Elements® で作成元のアプリケーションを開いてファイルの内容を変更し、結果をすぐに確認することができます。

**注意：**一部のファイル形式では、プロジェクトに追加する前にコンポーネントのライセンス認証を行う必要があります。

### 関連項目

275 ページの「[保存および書き出しでサポートされるファイルの種類](#)」

22 ページの「[見つからないプロジェクト用ファイルの検索](#)」

228 ページの「[タイトルファイルの読み込み](#)」

## サポートされているビデオ形式

- Adobe Flash® (.swf)
- AVI ムービー (.avi)
- AVCHD (.m2ts、.mts、.m2t)
- DV ストリーム (.dv)
- Filmstrip (.flm)
- MPEG ムービー (.mpeg、.vob、.mod、.ac3、.mpe、.mpg、.mpd、.m2v、.mpa、.mp2、.m2a、.mpv、.m2p、.m2t、.m1v、.mp4、.m4v、.m4a、.aac、3gp、.avc、.264)
- QuickTime ムービー (.mov、.3gp、.3g2、.mp4、.m4a、.m4v)
- TOD (.tod)
- Windows Media (.wmv、.asf)

**注意：**携帯電話からビデオ (.3gp および .mp4) を読み込むには、コンピュータに QuickTime の最新バージョンがインストールされている必要があります。

## サポートされている静止画ファイル形式

- Adobe Illustrator® (.ai)
- Adobe Photoshop® (.psd)
- Adobe Premiere Elements タイトル (.prtl)
- Bitmap (.bmp、.dib、.rle)
- GIF® (.gif)
- EPS (.eps)



- Fireworks (.wbm)
- アイコン (.ico)
- JPEG®、JPEG 2000 (.jpg、.jpe、.jpeg、.jfif)
- Macintosh® PICT (.pct、.pic、.pict)
- PCX (.pcx)
- Pixar Picture (.pxr)
- PNG (.png)
- RAW (.raw、.raf、.crw、.cr2、.mrw、.nef、.orf、.dng)
- TIFF® (.tif、.tiff)
- Truevision Targa® (.tga、.icb、.vst、.vda)

### サポートされているオーディオ形式

- Advanced Audio Coding (.aac)
- Dolby® AC-3 (.ac3)
- Macintosh® オーディオ AIFF (.aif、.aiff)
- MP3® オーディオ (.mp3)
- MPEG® オーディオ (.mpeg、.mpg、.mpa、.mpe、.m2a)
- QuickTime (.mov、.m4a)
- Windows Media (.wma)
- Windows WAVE (.wav)

**注意：**Dolby AC-3 は、単独の .ac3 ファイル、または .vob (DVD) や .mod (JVC® Everio) ファイル内のエンコードされたオーディオファイルの一部として読み込まれますが、書き出しは、Dolby Digital ステレオのみとなります。

### 読み込み用コンポーネントのライセンス認証

一部のファイル形式では、プロジェクトに追加する前にコンポーネントのライセンス認証を行う必要があります。インターネットに接続している場合は、コンポーネントのライセンス認証が自動的に行われます。インターネットに接続していない場合は、コンポーネントのライセンス認証ダイアログボックスが表示されます。

- 1 コンポーネントのライセンス認証ダイアログボックスが表示されたら、インターネットに接続します。
  - 2 コンポーネントのライセンス認証ダイアログボックスで、「コピー」ボタンをクリックしてシリアル番号をコピーします。
  - 3 URL をクリックして、ライセンス認証の Web サイトに進みます。
  - 4 この Web サイトの ID ボックスにシリアル番号をペーストします。
  - 5 自分が住んでいる国／地域と製品を選択して、「送信」をクリックします。
- ライセンス認証の Web サイトに、ロック解除キーが表示されます。
- 6 ロック解除キーをコピーして、コンポーネントのライセンス認証ダイアログボックスにペーストし、「OK」をクリックします。

## ファイルを追加する際のガイドライン

ファイルをプロジェクトに追加する際は、ファイルが競合していないかどうかを常に確認し、プロジェクトとの互換性を確保してください。

### 関連項目

62 ページの「[縦横比について](#)」

269 ページの「[書き出し用コンポーネントのライセンス認証](#)」

57 ページの「[Photoshop ファイルの作成](#)」

153 ページの「[スーパーインポーズと透明化について](#)」

## ビデオファイルを追加する際のガイドライン

プロジェクトには、さまざまな形式のビデオファイルを追加することができます。読み込み可能なビデオおよびシーケンスファイルのフレームサイズは、最大で 4096 x 4096 ピクセルです。

自分でキャプチャした以外のビデオファイルを追加する場合は、追加するビデオが Adobe® Premiere® Elements® 以外のアプリケーションで表示可能かどうかを事前に確認します。通常は、ビデオファイルをダブルクリックすると、Windows Media Player などの再生アプリケーションが開きます（必ず最新バージョンの Windows Media Player を使用してください）。再生アプリケーションでファイルを再生できる場合は、通常、Adobe® Premiere® Elements® でそのファイルを使用することができます。

**注意：**VOB（Video Object）ファイルを再生するには、DVD レコーダに付属の DVD プレーヤーを使用します。

ビデオファイルを追加するときは、以下の点を考慮してください。

**MPEG ファイルの互換性** Windows Media Player で再生可能な MPEG ファイルであっても、Adobe® Premiere® Elements® で読み込んだり再生できない場合があります。これは、ファイルの形式がサポートされていないか、またはファイルの作成に使用された圧縮形式が Adobe® Premiere® Elements® の解凍方式と互換性がないことが原因です。インターネットからダウンロードされた MPEG ファイルなどは、このような問題を引き起こすことがあります。通常、そういった MPEG ファイルでも、Windows Media Player では再生できてしまいます。これは、圧縮ファイルの再生時の互換性要件のほうが、編集時の要件よりも厳しくないためです。

**注意：**初めて MPEG-2 ファイルを読み込む際に、インターネットに接続している場合は、Adobe® Premiere® Elements® によってコンポーネントのライセンス認証が自動的に行われます。インターネットに接続していない場合は、MPEG2 コンポーネントのライセンス認証を求められる場合があります。ライセンス認証の手順は、コンポーネントのライセンス認証ダイアログボックスに表示されます。

**EPS ファイルのサイズ変更** 読み込んだ EPS ファイルは、任意のサイズに変更できます。サイズを変更しても、粒子が粗くなったり、ピクセル化が目立つ画像になったりすることはありません。

**Type 1 AVI ファイルのレンダリング要件** このファイルは、デジタルビデオカメラでプレビューする前にレンダリングする必要があります。Type 1 AVI クリップをレンダリングするには、タイムラインにクリップを追加し、Enter キーを押して、タイムラインの該当セクションのプレビューファイルを作成します。ほかの環境やアプリケーションで作成された MPEG2 ファイルの使用は、問題が発生することがあります。MPEG2 ファイルは Adobe Premiere Elements で作成したファイルを使用するようにしてください。クリップをレンダリングする必要がある場合は、タイムラインのクリップの上に赤い線が表示されます。

**DVD ファイルの保護** 独自に作成した DVD など、市販品以外の DVD に書き込まれているビデオや、DVD ビデオカメラに保存されているビデオを追加するには、Media Downloader を使用して目的の VOB ファイルを選択します。DVD がコピー防止機能付きの映画の場合は、ファイルを追加することはできません。

## オーディオファイルを追加する際のガイドライン

オーディオファイルをプロジェクトに追加する際に、オーディオファイルは、プロジェクト設定ダイアログボックスで指定されているオーディオサンプルレートに合わせて最適化されます。オーディオを最適化している間は、アプリケーションウィンドウの右下に進捗状況が表示されます。最適化されたオーディオは、プロジェクトのほかのオーディオと整合性がとれているので、高音質で再生することができます。

初期設定では、最適化されたオーディオはプロジェクトと同じフォルダに保存されます。この初期設定された保存先を変更するには、編集／環境設定／スクラッチディスクを選択し、「メディアキャッシュ」のメニューリストで別の場所を指定します。

**注意：**オーディオクリップを最適化したら、メディアのキャッシュファイルフォルダにあるファイルを削除しない限り、再び最適化する必要はありません。最適化したオーディオファイルを削除した場合は、関連するプロジェクトを開いたときに Adobe® Premiere® Elements® によって自動的に生成し直されます。

オーディオファイルを追加するときは、以下の点を考慮してください。

**ステレオファイルとモノラルファイル** Windows Media Player などの別のオーディオプレーヤーで再生可能なステレオオーディオファイルの多くはプロジェクトに追加することができます。モノラルファイルをステレオ化する場合は、新しいステレオトラックの左右のチャンネルにモノラルチャンネルがコピーされます。この場合、両方のチャンネルに同じ情報が入ります。

**5.1 サラウンドサウンドファイル** 5.1 オーディオを含むクリップを読み込むと、5.1 チャンネルのオーディオトラックがプロジェクトに追加されます。

**mp3 ファイルと WMA ファイル** mp3 や WMA などの形式は、オリジナルのオーディオ品質をある程度落として圧縮されています。圧縮されたオーディオファイルを再生するには、大半のビデオ編集アプリケーションと同様に、Adobe® Premiere® Elements® でも、ファイルを解凍して、場合によってはファイルのサンプルレート（音の周波数）を変更する必要があります。圧縮により、オーディオの品質が低下することがあります。

**CD ファイル** CD のオーディオを追加するには、まず別のアプリケーションを使用してハードディスクにオーディオトラックをコピー（リッピング）します。この処理は、Windows XP に付属の Windows Media Player を使用して実行することができます。また、Adobe® Audition® を使用して、さまざまな品質設定で CD をリッピングし、複雑なオーディオ処理を施すことも可能です。ムービーを公式に放送または配信する場合は、使用する CD のオーディオデータの著作権を所有しているか、著作権の使用許諾を得ていることを確認してください。

**インターネットファイル** インターネットから音楽をダウンロードしてプロジェクトに組み込む場合、一部のファイル、特に WMA（Windows Media Audio）および AAC（QuickTime）ファイルには、Adobe® Premiere® Elements® のような編集アプリケーションでのファイルの再生を許可しない設定（プリエンコード設定）が含まれている場合があります。

## 静止画ファイルを追加する際のガイドライン

初期設定では、Adobe® Premiere® Elements® によって、静止画のサイズがプロジェクトのフレームサイズに合わせて調整されます。この動作を無効にして、作成したときのサイズのままファイルを追加することもできます。また、一般環境設定の「デフォルトでフレームサイズに合わせる」の選択を解除することで、追加するすべての静止画の初期設定のデュレーションを設定することもできます。

追加可能な静止画のフレームサイズは、最大で 4096 x 4096 ピクセルです。最適な結果を得るには、少なくともビデオのフレームサイズと同じサイズでファイルを作成し、Adobe® Premiere® Elements® で画像を拡大する必要がないようにしてください。画像を拡大すると、ほとんどの場合、ピクセル化が目立つ画像になるので、プロジェクトより大きなフレームサイズで作成することをお勧めします。例えば、画像を 200% に拡大する場合は、画像を追加する前に、プロジェクトの 2 倍のフレームサイズで画像を作成します（ビデオのフレームサイズを確認するには、プロジェクトビューまたはタイムラインで右クリックし、「プロパティ」を選択します。「画像のサイズ」オプションがフレームサイズを表しています。選択したクリップのフレームサイズは、プロジェクトビューのプレビューエリアにも表示されます。プレビューエリアを表示するには、プロジェクトビューを右クリックして表示／プレビューエリアを選択します）。

💡 さらに、連番付きの静止画ファイル（シーケンス）として保存されているアニメーションを追加することもできます。

静止画ファイルを追加するときは、以下の点を考慮してください。

**Photoshop および Photoshop Elements のファイル** Adobe® Premiere® Elements® は、Adobe Photoshop Elements または Adobe Photoshop CS 以降で作成した画像およびビデオテンプレートに対応しています。静止画は、Adobe® Premiere® Elements® のファイル／新規／Photoshop ファイルを選択して作成することができ、その後、Adobe Photoshop Elements で画像を編集して、ムービープロジェクトで使用できます。例えば、現在のプロジェクトで使用できるフレームサイズとピクセル縦横比の静止画を作成するには、ファイル／新規作成／Photoshop ファイルを選択します

または、Adobe Photoshop Elements でファイル／新規／白紙ファイルを選択するか、Photoshop CS でファイル／新規を選択してから、フィルムとビデオプリセットを使用して、ビデオグラフィックを作成することができます。これらのプリセットはビデオ出力用に最適化されています（詳しくは、Adobe Photoshop ヘルプを参照してください）。

**注意：**別のアプリケーションを使用して静止画を作成する場合は、64 ページの「[静止画またはソースクリップのピクセル縦横比の調整](#)」を参照して、最適なフレームサイズを確認してください。

**JPEG ファイル** JPEG ファイルを Adobe® Premiere® Elements® に読み込めない場合は、Adobe Photoshop Elements でファイルを開いて保存し直し、再度読み込みます。

**TIFF 画像** Adobe Premiere Elements では、Adobe Photoshop 3.0 以降のファイルを追加することができます。ただし、Adobe® Premiere® Elements® は Adobe Photoshop などのアプリケーションで作成された 16 bit TIFF 画像をサポートしていません。Adobe Photoshop の統合されていないファイルの透明部分は、Adobe® Premiere® Elements® に読み込まれたときにアルファチャンネルとして使用されるので、透明になります。

**RGB モード** 静止画を編集または作成しているときは、RGB モードですべての作業を行ってください。カラーマネージメントについて詳しくは、使用しているアプリケーション製品のユーザガイドを参照してください。RGB モードは、ビデオに適したカラーを使用します。

## アニメーションや静止画シーケンスを追加する際のガイドライン

アニメーション GIF など、1 つのファイルに保存されたアニメーションを追加することができます。アニメーションはビデオとは異なり、アニメーションのフレームはグラフィックとして描画されるので、一般的なデジタルビデオ内のライブアクションのシーンにはなりません。Adobe® Premiere® Elements® では、連番付きの静止画ファイルのシーケンスを 1 つのクリップとして扱うこともできます。連番付きの各ファイルは、それぞれ 1 つのフレームになります。Adobe After Effects® などのアプリケーションでは、連番付きの静止画シーケンスを生成することができます。シーケンス用の静止画には、レイヤーを設定することができません。このため、シーケンスを構成する画像は、統合化された画像である必要があります。レイヤーと統合化については、ファイルを作成するのに使用するアプリケーション製品のマニュアルを参照してください。

**注意：**環境設定ダイアログボックスで静止画のデフォルトデュレーションを変更しても、既にシーケンスの一部として追加されている静止画のデュレーションは変更されません。

Adobe® Premiere® Elements® で使用する立体画像やアニメーションを作成する場合は、次のガイドラインにできるだけ従ってください。

- ブロードキャストセーフカラーを使用します。アニメーションを作成する多くのアプリケーション（Adobe After Effects など）では、ブロードキャストセーフ範囲内のカラーかどうかをチェックできます。詳しくは、アプリケーションのユーザガイドを参照してください。
- Adobe® Premiere® Elements® のプロジェクト設定で指定されているピクセル縦横比とフレームサイズを使用します。
- プロジェクトに適したフィールド設定を使用します。
- Adobe Photoshop など、アドビ システムズ社のアプリケーションを使用してシーケンスを生成する場合は、「プロジェクトのリンクを可能にする」を有効にして、シーケンスの作成に使用したアプリケーションを開けるようにします。例えば、Adobe® Premiere® Elements® のメディアパネルの利用可能なメディアビューで PSD ファイルを選択し、編集／オリジナルを編集を選択すると、元のレイヤーが維持された状態で Adobe Photoshop でファイルが開かれます。

# Adobe Photoshop Elements ファイルの使用

## Adobe Premiere Elements と Adobe Photoshop Elements でのファイルの共有

Adobe® Premiere® Elements® の整理ビューから、Adobe Photoshop Elements のカタログ内のすべての画像に直接アクセスできます。また、画像を追加、編集、および整理してから、Adobe® Premiere® Elements® のシーンラインまたはタイムラインにドラッグしてプロジェクトで使用することができます。

Adobe Photoshop Elements と Adobe® Premiere® Elements® は、それぞれの製品を個別に購入した場合でも、1つのパッケージとして購入した場合でも、共有して使用できるように設計されています。これらのアプリケーションを一緒に使用することで、デジタル形式の写真とビデオの編集が完全に統合され、優れたビデオプロジェクトを簡単に作成することができます。この2つのアプリケーションは多くの同じ種類のファイル形式をサポートしているため、すばやく簡単にアプリケーション間でファイルを転送することができます。例えば、Adobe Photoshop Elements のカタログに PSD ファイルを追加して、Adobe® Premiere® Elements® の整理ビューからシーンラインに直接追加することができます。

**注意：**Photoshop Elements の写真整理モードでは、オーディオ AVI ファイルのクリップは壊れたビデオのサムネイルアイコンで表示されますが、正しく再生されます。Photoshop Elements の写真編集モードでは、ASF、AVI、MPEG および Windows Media ファイルの個別のビデオフレームを読み込むことができます（ファイル／読み込み／ビデオフレームを選択します）。

Photoshop Elements と Adobe® Premiere® Elements® 間でファイルを共有する方法を次に示します。

- Adobe® Premiere® Elements® または Photoshop Elements で写真、ビデオクリップ、オーディオクリップを整理し、いずれかのアプリケーションの整理ビューでそれらを探して、プロジェクトに追加します。
- Adobe® Premiere® Elements® でビデオをキャプチャして、Photoshop Elements の整理ビューでそれを開いて、ビデオから静止画を作成して編集します。
- Photoshop Elements 6.0 以降でキャプション、切り替え方法、エフェクト、音楽、ナレーション、グラフィックおよびタイトルのあるスライドショーを作成し、Adobe® Premiere® Elements® に取り込んでさらに編集するか、DVD へ書き込みます。または、個別の写真を Adobe® Premiere® Elements® に取り込み、そこでスライドショーを作成します。

**注意：**Photoshop Elements の「Premiere Elements へ送信」コマンドは、Photoshop Elements 6.0 以降と Adobe Premiere Elements 4.0 以降を併用している場合にだけ機能します。

- Photoshop Elements でメニューテンプレートをカスタマイズして、それを Adobe® Premiere® Elements® プロジェクトで使用します（メニューテンプレートは、Adobe® Premiere® Elements® のアプリケーションフォルダに保存される PSD ファイルです）。
- 独自のビデオプロジェクト設定で Photoshop Elements ファイルを作成し、Photoshop Elements で画質を修正してから、Adobe® Premiere® Elements® で使用します。

### 関連項目

67 ページの「[整理ビューを使用したクリップの管理](#)」

84 ページの「[スライドショーの作成](#)」

244 ページの「[メニューテンプレートについて](#)」

## Photoshop ファイルの作成

Adobe® Premiere® Elements® を使用して、プロジェクトと同じサイズと縦横比で新しい Photoshop (PSD) ファイルを Adobe Photoshop Elements で開くことができます (Photoshop Elements ファイルおよび Photoshop ファイルの両方に PSD というファイル名拡張子が使用されます)。例えば、Adobe® Premiere® Elements® プロジェクトが DV NTSC (720 x

480) で、ピクセル縦横比が 0.9 の場合は、同じ仕様のテンプレートを使用して PSD ファイルを作成します。このようにして PSD ファイルを作成すると、ファイルがプロジェクト用に最適化されます。初期設定では、Adobe® Premiere® Elements® でファイル／新規／Photoshop ファイルを選択すると、Adobe® Premiere® Elements® のプロジェクトビューに新しいファイルが作成されます。

Adobe® Premiere® Elements® を使用して Photoshop Elements の静止画の作成を管理すると、ビデオエンコーディング時に発生するゆがみを抑えることができます。Adobe® Premiere® Elements® では、ビデオ表示に適したサイズに画像を拡大または縮小して保存することができます。

Adobe® Premiere® Elements® を使用してファイルを作成して保存したら、Photoshop Elements に戻ってファイルを編集できます。Photoshop Elements でファイルを保存して閉じると、Adobe® Premiere® Elements® でもファイルが自動的に更新されます。Adobe® Premiere® Elements® で「オリジナルを編集」コマンドを使用して、ファイルを編集することもできます。

Adobe® Premiere® Elements® では、これらの PSD ファイルの基盤としてあらかじめ作成されたテンプレートが使用されます。テンプレートは Adobe® Premiere® Elements® 7.0/Document Templates フォルダにあります。Photoshop Elements でさまざまなサイズのファイルを作成する必要がある場合は、Photoshop Elements で独自のテンプレートを作成して、Document Templates フォルダに保存できます。ただし、これはプロジェクト用に最適化されません。

**注意：**お使いのコンピュータに Photoshop Elements がインストールされていない場合は、「Photoshop ファイル」コマンドを使用することはできません。

**1** Adobe® Premiere® Elements® で、ファイル／新規／Photoshop ファイルを選択します。

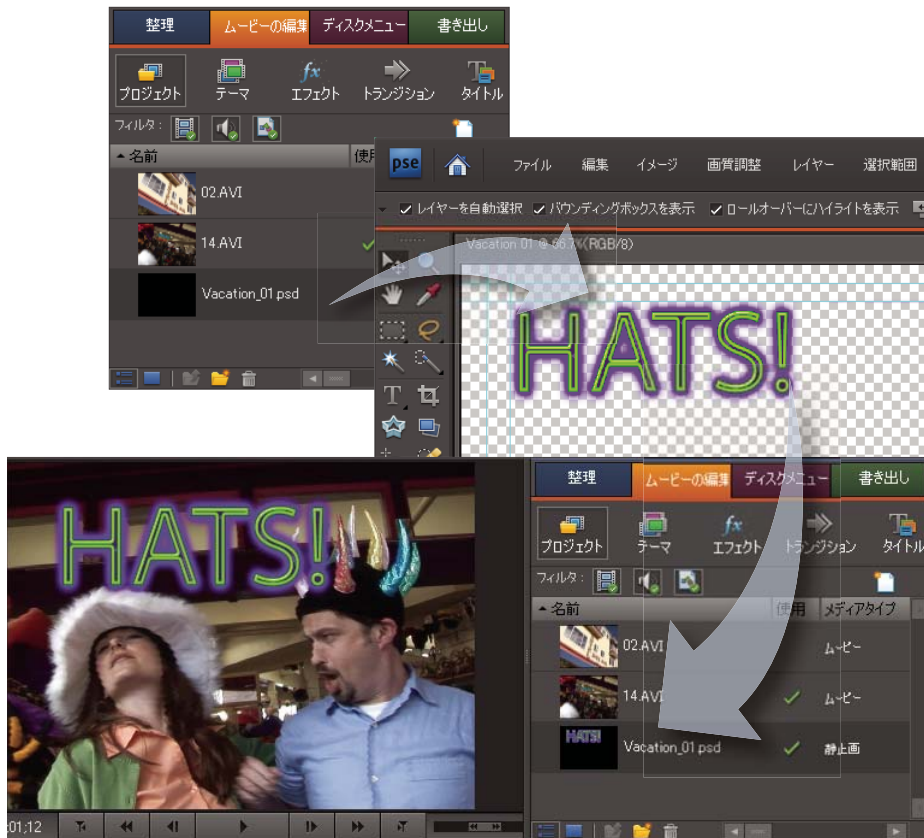
**2** PSD ファイルの保存先と名前を指定して、「OK」をクリックします。

Photoshop Elements の写真編集モードでファイルが開きます。「プロジェクトに追加（レイヤーを統合）」を選択した場合は、Adobe® Premiere® Elements® のプロジェクトビューに黒いプレースホルダ画像も表示されます。

**3** Photoshop Elements でファイルを編集して、ファイル／保存を選択します。

**4** 別名で保存ダイアログボックスでオプションを指定して、「保存」をクリックします。

Photoshop Elements と Adobe® Premiere® Elements® の整理ビューにファイルが表示されます。



Adobe Premiere Elements でプロジェクト用に最適化された Photoshop (PSD) ファイルを作成します。

## 関連項目

126 ページの「[クリップのオリジナルのアプリケーションでの編集](#)」

# 特殊なクリップの作成

特殊なクリップとは、プロジェクトビューのコマンドを使用して生成した（追加したのではない）クリップのことです。特殊なクリップは、追加したクリップと同様にタスクパネルに表示されます。

ビデオを調整する際の基準として、または単純にフッテージとして使用するために、カウントダウンマーク、カラーバーと 1 kHz トーン、ブラックビデオ、単色の背景を作成してプロジェクトで使用できます。

## カウントダウンマークの作成

カウントダウンマークは、フィルムの先頭に表示する秒読みのためのグラフィックです。カウントダウンマークは、オーディオとビデオが正常に動作し、同期していることを確認する場合に便利です。Adobe® Premiere® Elements® で作成したカウントダウンマークのカラー、表示およびオーディオ設定は、カスタマイズ可能です。マークの長さは 11 秒間です。





カウントダウンマークを作成したフレームの例

- 1 タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、「プロジェクト」をクリックします。
- 2 新規項目ボタン  をクリックし、「カウントダウンマーク」を選択します。
- 3 必要に応じて以下のオプションを指定して（カラーオプション名の横にあるボックスをクリックしてカラーを選択します）、「OK」をクリックします。

**ワイプ** 数字を囲むワイプのカラーを指定します。

**背景** ワイプカラーの背景となるカラーを指定します。

**線** 垂直線と水平線のカラーを指定します。

**二重円** 数字を囲む二重円のカラーを指定します。

**数字** カウントダウンの数字のカラーを指定します。

**アウトでパンチ表示** マークの最後のフレームでキューを示す小さな円を表示します。

**2秒前にビーブ音** 2秒前のマークのときにビーブ音を鳴らします。

**1秒ごとにビーブ音** カウントダウンの進行に合わせて1秒ごとにビーブ音を鳴らします。

 カウントダウンマークのオプションを変更するには、メディアビューまたはタイムラインでカウントダウンマークをダブルクリックします。

Adobe® Premiere® Elements® によって、プロジェクトビューにカウントダウンマーククリップが配置されます。時間インジケータがタイムラインまたはシーンラインの空の領域にある場合は、時間インジケータの位置にもカウントダウンマークが配置されます。時間インジケータがクリップの上にある場合は、そのクリップの後ろにカウントダウンマークが配置されます。

## カラーバーと 1 kHz トーンの追加

カラーバーと 1 kHz トーンクリップは、ビデオの先頭でセットで使います。カラーバーは、放送用ビデオの先頭に配置される複数の色分けされた垂直のバーです。放送局は、このカラーバーを基準としてビデオのカラーを調整します。

1 kHz トーンは、1 kHz の周波数の短いトーンです。放送局は、このトーンを基準としてオーディオを一定のレベルに統一し、その後にオーディオレベルを増減させて調整します。一部のオーディオ制作ワークフローは特定のトーンレベルで調整する必要があります。このため、トーンレベルをそのオーディオワークフローに合わせてカスタマイズすることができます。

- 1 タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、「プロジェクト」をクリックします。
- 2 プロジェクトビューで新規項目ボタン  をクリックし、「カラーバー&トーン」を選択します。

カラーバー&トーンクリップは、メディアビューおよびシーンラインまたはタイムラインに配置されます。

## ブラックビデオクリップの作成および追加

ブラックビデオクリップは、複数のムービーを分割したり、一時停止領域をムービーに作成する場合に追加します。ブラックビデオクリップをタイトルに使用することもできます。

- 1 タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、「プロジェクト」をクリックします。
- 2 新規項目ボタン  をクリックし、「ブラックビデオ」を選択します。

## 背景用のカラーマットの作成

単色のフルフレームマットで構成されたクリップを作成することができます。作成したマットは、タイトルまたはアニメーションクリップ用の単色の背景として使用することができます。

 明るい色のマットを背景として一時的に使用すると、キーエフェクトを調整するときに透明度がより分かりやすくなります。

- 1 タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、「プロジェクト」をクリックします。
- 2 新規項目ボタン  をクリックし、「カラーマット」を選択します。
- 3 カラーピッカーダイアログボックスでカラーを選択し、「OK」をクリックします。

カラーマットクリップは、プロジェクトビューおよびタイムラインまたはシーンラインに配置されます。

### 関連項目

156 ページの「[キーイングエフェクトを使用した透明部分の作成](#)」

159 ページの「[カラーピッカーを使用したカラーの選択](#)」

## クリップのトーンレベルの変更

- 1 次のいずれかの方法でクリップを選択します。
  - 新たに追加するすべてのクリップのレベルを設定する場合は、プロジェクトビューで「カラーバー&トーン」クリップを選択します。
  - 1つのクリップにだけ適用するレベルを設定する場合には、タイムラインで該当するクリップを選択します。
- 2 クリップ／オーディオオプション／オーディオゲインを選択します。
- 3 オーディオゲインダイアログボックスで、次のいずれかの操作を行い、「OK」をクリックします。
  - コントロールを左にドラッグしてボリュームを下げるか、右にドラッグしてボリュームを上げます。
  - コントロールをハイライトして数値を入力し、ボリュームを調整します。正の数値を入力すると、ボリュームが上がり、負の数値を入力すると、ボリュームが下がります。

## オフラインファイルの操作

### オフラインファイルについて

オフラインファイルとは、Adobe® Premiere® Elements® がハードディスク上で検出できないソースファイルの代替として使用するファイル（プレースホルダ）です。オフラインファイルは、検出できないソースファイルに関する情報を保持します。タイムラインまたはシーンラインにオフラインファイルが表示されている場合は、モニタパネルおよびタイムライン／シーンラインに「メディアオフライン」というメッセージが表示されます。

### 関連項目

14 ページの「[プロジェクトの表示](#)」

### オフラインファイルの編集

- 1 タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、「プロジェクト」をクリックします。

- 2 プロジェクトビューでオフラインファイルをダブルクリックし、必要に応じて設定を編集して「OK」をクリックします。

## コンピュータに保存されているファイルでのオフラインファイルの置き換え

- 1 タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、「プロジェクト」をクリックします。
- 2 プロジェクトビューで、1 つまたは複数のオフラインファイルを選択します。
- 3 編集／メディアを検索を選択します。
- 4 次のいずれかの操作を行い、「OK」をクリックします。

- 実際のソースファイルが保存されている場所へ移動して選択します。
- リンクするファイルを見つげられない場合は、「キャンセル」をクリックします。

**注意：**複数のオフラインファイルを選択した場合は、選択したファイルごとに「どのメディアを に追加しますか？」というダイアログボックスが表示されます。ダイアログボックスのタイトルバーに表示されるオフラインファイルの名前を確認して、各オフラインファイルに対応するソースファイルを再リンクします。

## 縦横比およびフィールドオプションの使用

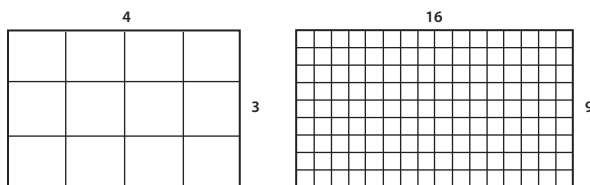
### 縦横比について

縦横比は、幅と高さの比率を示したものです。また、ビデオフレームの縦横比（フレーム縦横比）と同様に、フレームを構成するピクセルにも縦横比があります（ピクセル縦横比）。ビデオカメラによっては、さまざまなフレーム縦横比で録画することができます。また、NTSC および PAL テレビ方式では、使用しているピクセル縦横比が異なります。追加した画像が変形してしまう場合は（真円の画像が楕円のように表示される場合など）、画像の縦横比とプロジェクトの縦横比が一致していない可能性があります。

Adobe® Premiere® Elements® では、このような変形が発生しないように、ソースクリップのピクセル縦横比が自動的に検出されて調整されます。Adobe® Premiere® Elements® でクリップが変形する場合は、ピクセル縦横比を手動で変更します。フレーム縦横比のエラーは、多くの場合、ソースクリップのピクセル縦横比の変換ミスが原因で発生します。このため、フレーム縦横比を調整する前に、ピクセル縦横比を調整してください。

### フレーム縦横比

フレーム縦横比は、画像サイズの幅と高さの比率を示したものです。例えば、DV NTSC のフレーム縦横比は 4:3（幅 4.0 x 高さ 3.0）です。これに対して、一般的なワイドスクリーンフレームの縦横比は 16:9 です。ワイドスクリーンモードのあるビデオカメラは、この縦横比を使用して録画することができます。映画では、多くの場合、さらに幅が広い縦横比を使用して撮影されます。



4:3 のフレーム縦横比（左）と幅の広い 16:9 のフレーム縦横比（右）

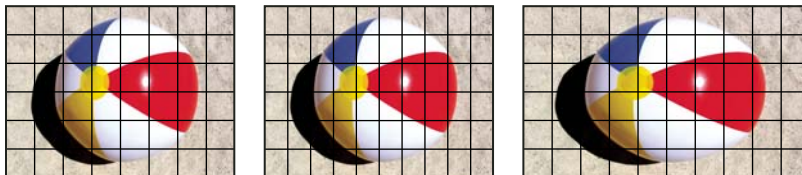
クリップをフレーム縦横比が異なるプロジェクトに追加する場合は、縦横比の調整方法を指定する必要があります。例えば、フレーム縦横比が 4:3 の標準的なテレビで 16:9 のワイドスクリーンムービーを表示する場合は、一般的に 2 種類のテクニックが使用されます。1 つは、16:9 のフレームの幅全体を 4:3 のブラックフレームに合わせて配置するテクニックで、レター

ボックスと呼ばれます。このテクニックでは、ワイドスクリーンフレームの上下に黒い帯が表示されます。もう 1 つは、16:9 のフレームの選択した範囲のみを 4:3 のフレーム全体に表示するテクニックで、パン&スキャンと呼ばれます。このテクニックでは、黒い帯は表示されなくなりますが、ビデオの一部もカットされます。Adobe® Premiere® Elements® では、4:3 の縦横比のプロジェクトに 16:9 のフッターを追加すると、自動的にレターボックスで表示されます。

## ピクセル縦横比

ピクセル縦横比は、フレームを構成する 1 ピクセルの幅と高さの比率を示したものです。フレームを構成するピクセル数はビデオシステムによって異なるので、さまざまなピクセル縦横比が発生します。例えば、コンピュータにおける多くのテレビ方式では、4:3 の縦横比を持つフレームを 640 x 480 ピクセルとして定義しています。1:1 の縦横比を持つ正方形のピクセルは、そのフレームで定義されている横方向のスペースと縦方向のスペースをすき間なく埋め尽くします。しかし、一般向けのほとんどのデジタルビデオカメラ（米国内で販売されている製品）が準拠している DV NTSC などのテレビ方式では、4:3 の縦横比のフレームを 720 x 480 ピクセルとして定義しています。このため、この数のピクセルでフレームを埋め尽くすには、ピクセルの幅を正方形ピクセルより狭くする必要があります。この幅の狭いピクセルを長方形ピクセルと言います。縦横比が 0.9:1 なので、0.9 と呼ばれる場合もあります。常に長方形になる DV ピクセルは、NTSC ビデオを製作するシステムでは縦方向に配置され、PAL ビデオを製作するシステムでは横方向に配置されます。Adobe® Premiere® Elements® では、プロジェクトビューに表示される画像サムネールの横に、クリップのピクセル縦横比が表示されます。

正方形ピクセルを使用しているモニタに長方形ピクセルを表示すると、画像が変形します。例えば、円が楕円のように表示されます。ただし、放送用モニタでは長方形ピクセルを使用しているので、この画像は正しい比率で表示されます。Adobe® Premiere® Elements® では、クリップのピクセル縦横比をプロジェクトのピクセル縦横比に合わせて自動的に表示するので、さまざまなピクセル縦横比のクリップを変形させずに正しく表示して出力することができます。まれにピクセル縦横比が Adobe® Premiere® Elements® で誤って変換され、クリップが変形する場合があります。このような場合は、ソースクリップのピクセル縦横比を手動で指定して、変形を修正することができます。



ピクセル縦横比とフレーム縦横比

A. 正方形ピクセルの 4:3 フレーム縦横比 B. 非正方形ピクセルの 4:3 フレーム縦横比 C. 非正方形ピクセルを正方形ピクセルのモニタで表示したために発生した変形

## さまざまな縦横比のキャプチャと追加

Adobe® Premiere® Elements® では、ピクセル縦横比が自動的に調整され、追加された画像のフレームサイズが保持されます。画像を追加すると、次のように処理されます。

- 720 x 486 の D1 解像度または 720 x 480 の DV 解像度のビデオをキャプチャまたは追加した場合、ピクセル縦横比は Adobe® Premiere® Elements® によって自動的に D1/DV NTSC (0.9) に設定されます。720 x 576 の D1 または DV 解像度のフッターを追加すると、そのファイルのピクセル解像度は Adobe® Premiere® Elements® によって自動的に D1/DV PAL (1.067) に設定されます。設定は自動的に行われますが、メディアビューやフッターを変換ダイアログボックスで、すべてのファイルが正しく変換されているかどうか確認することをお勧めします。
- Adobe® Premiere® Elements® は、Interpretation Rules.txt のエントリを使用して、ピクセル縦横比をファイルに自動的に割り当てます。このテキストファイルはフォルダの Adobe® Premiere® Elements® Plug-ins フォルダ以下にあります。特定の種類の画像を追加したときに常に誤って変換される（画像が変形する）場合は、メモ帳などのテキストエディタを使用して Interpretation Rules.txt ファイルにエントリを追加するか変更します。プロジェクト内に既にあるファイルのピクセル縦横比の変換を変更するには、「フッターを変換」コマンドを使用します。

- Adobe® Premiere® Elements® のクリップのサイズをピクセル縦横比を変えずに変更する場合は、クリップを選択し、モーションエフェクトのスケールのプロパティを変更します。モーションエフェクトは、タイムラインまたはシーンラインでクリップを選択したときに、プロジェクトビューに表示されます。

## プロジェクトの縦横比の表示

プロジェクトのピクセル縦横比は、プロジェクトを開いたときに選択したプリセットによって設定されます。縦横比を設定した後は変更できません。

❖ 編集／プロジェクト設定／一般を選択します。

### 関連項目

13 ページの「[新規プロジェクトの開始](#)」

26 ページの「[プロジェクト設定とプリセットについて](#)」

## 静止画またはソースクリップのピクセル縦横比の調整

すべてのファイルが正しく変換されていることを確認したら、同じプロジェクト内の縦横比の異なるフッテージを結合し、ソース画像が変形しないように出力を生成することができます。

**重要：**ファイルのピクセル縦横比は、プロジェクトおよび最終出力の縦横比ではなく、オリジナルの縦横比に設定します。

- 1 タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、「プロジェクト」をクリックします。
- 2 静止画またはソースクリップを選択します。
- 3 ファイル／フッテージを変換を選択します。
- 4 「ピクセル縦横比」セクションで、「ファイルのピクセル縦横比を使用」を選択してファイルに保存されているオリジナルの縦横比を使用するか、ピクセル縦横比を指定メニューで次のいずれかを選択します。

**正方形ピクセル** 1.0 ピクセル縦横比を使用します。ソースクリップで 640 x 480 または 648 x 486 のフレームサイズを使用している場合や、正方形ピクセルのみをサポートしているアプリケーションからファイルを書き出した場合は、この設定を使用します。

**D1/DV NTSC** 0.9 ピクセル縦横比を使用します。ソースクリップが 720 x 480 または 720 x 486 のフレームサイズを使用していて、4:3 のフレーム縦横比を保持する場合は、この設定を使用します。この設定は、3D アニメーションアプリケーションなど、非正方形ピクセルで動作するアプリケーションから書き出したクリップの場合にも適しています。

**注意：**D1 について詳しくは、Adobe® Premiere® Elements® ヘルプの「用語集」を参照してください。

**D1/DV NTSC ワイドスクリーン 16:9** 1.2 ピクセル縦横比を使用します。ソースクリップが 720 x 480 または 720 x 486 のフレームサイズを使用していて、16:9 のフレーム縦横比を保持する場合は、この設定を使用します。

**D1/DV PAL** 1.067 ピクセル縦横比を使用します。ソースクリップが 720 x 576 のフレームサイズを使用していて、4:3 のフレーム縦横比を保持する場合は、この設定を使用します。

**D1/DV PAL ワイドスクリーン 16:9** 1.422 ピクセル縦横比を使用します。ソースクリップが 720 x 576 のフレームサイズを使用していて、16:9 のフレーム縦横比を保持する場合は、この設定を使用します。

**アナモルフィック 2:1** 2.0 ピクセル縦横比を使用します。ソースクリップが 2:1 縦横比のフィルムフレームからアナモルフィック転送で書き出されている場合は、この設定を使用します。

**HD アナモルフィック 1080** 1.333 ピクセル縦横比を使用します。



## D1 または DV プロジェクトでの正方形ピクセルファイルの使用

DV プロジェクトでは、正方形ピクセルフッテージを使用して、画像が変形しないように出力を生成することができます。Adobe® Premiere® Elements® では、プロジェクトのフレームサイズと一致しないファイルの解像度がアップサンプリング（拡大）またはダウンサンプリング（縮小）されます。ダウンサンプリングを行うと画質が向上するので、Adobe® Premiere® Elements® でファイルをアップサンプリングしなくても済むように、プロジェクトのフレームサイズより大きなサイズのファイルを作成することをお勧めします。

- ❖ 次のいずれかの方法でファイルを準備し、Adobe® Premiere® Elements® でファイルをキャプチャするか追加します。
- DV（NTSC）で最終出力を行う場合は、アップサンプリングを防ぐためにファイルを 720 x 540 のフレームサイズで作成して保存するか、フィールドレンダリングファイル（3D アニメーションなど）でのフィールド順などが壊れることを防ぐために 640 x 480 で作成して保存します。
- DV（PAL）で最終出力を行う場合は、アップサンプリングやフィールドレンダリングファイル（3D アニメーションなど）でフィールド順などが壊れることを防ぐために、ファイルを 768 x 576 のフレームサイズで作成して保存します。
- D1（NTSC）で最終出力を行う場合は、ファイルを 720 x 540 のフレームサイズで作成して保存します。
- プロジェクトで使用されているフレームサイズ（720 x 480 など）で作成および保存されている正方形ピクセルファイルのピクセル縦横比が、プロジェクトのピクセル縦横比と異なる場合は、異なるフレームサイズ（720 x 540 など）で画像をデザインし直します。この操作は、ファイルの準備に使用するアプリケーションが非正方形ピクセルをサポートしていない場合に必要です。

## 読み込んだインターレースビデオのフィールドオプションの設定

ほとんどのビデオ形式では、1 つのフレームは 2 つのフィールドから構成されています。一方のフィールドにはフレームの奇数番目の走査線、もう一方のフィールドには偶数番目の走査線が入っています。これらのフィールドがインターレースされて（組み合わせられて）、完全なイメージが生成されます。Adobe Photoshop Elements には、奇数フィールドを先に使用するハードディスクやフラッシュメモリビデオカメラから読み込んだビデオで使用するためのフィールド順序の入れ替えプリセットが含まれています。フィールド順序を逆に（奇数フィールドが先）フッテージがキャプチャされている場合は、プロジェクトが「Hard Disk, Flash Memory Camcorder」プリセットフォルダの標準またはワイドスクリーンプリセットのいずれかを使用していることを確認します（26 ページの「[プロジェクトプリセットの作成または変更](#)」を参照してください）。

通常、インターレースは目に見えませんが、被写体はわずかに時間をずらして各フィールドにキャプチャされます。このため、クリップをスローモーションで再生したり、フレームを保持して静止画として使用したり、フレームを静止画に書き出したときに、2 つのフィールドの違いが目に見えるようになることがあります。この現象を防ぐには、画像のインターレースを解除します。インターレースを解除すると、一方のフィールドが破棄され、もう一方のフィールドの走査線が複製または補間されます。

優先フィールド、フィールドの録画順序、または表示順序を逆にした場合も、再生上の問題が発生する可能性があります。優先フィールドが逆になると、フィールドが順序どおりに表示されなくなるため、モーションがごちゃごちゃ表示されることがあります。元のビデオテープの優先フィールドが、クリップのキャプチャに使用したビデオキャプチャカードや、クリップを最後にレンダリングしたビデオ編集またはアニメーションソフトウェアの優先フィールドと逆になっている場合は、フィールドの順序が逆になることがあります。この現象は、インターレースクリップを逆再生するように設定した場合にも発生することがあります。

こうした現象を防ぐには、画像のインターレースを解除します。インターレースを解除すると、一方のフィールドが破棄され、もう一方のフィールドの走査線が複製または補間されます。インターレースクリップのフィールドオプションを設定することで、クリップの画像とモーションの品質を損なうことなく、クリップ速度の変更、フィルムストリップの書き出し、クリップの逆再生、ビデオフレームの保持などの処理を行うことができます。

- 1 タイムラインでクリップを選択し、クリップ／ビデオオプション／フィールドオプションを選択します。
- 2 「優先フィールドの入れ替え」を選択して、クリップのフィールドが表示される順序を変更します。このオプションは、クリップとビデオ機器の優先フィールドが異なる場合、またはクリップを逆再生するときに使うと効果的です。

3 次の処理オプションからいずれかを選択し、「OK」をクリックします。

**なし** クリップのフィールド処理を行いません。

**連続フレームのインターレース** ペアになった連続プログレッシブスキャンフレーム（非インターレース）をインターレースフィールドに変換します。このオプションは、60 fps のプログレッシブスキャン方式アニメーションを 30 fps のインターレースビデオに変換する場合に効果的です（アニメーションアプリケーションの多くは、インターレースフレームを作成することができません）。

**常にインターレースを解除** インターレースフィールドをすべてプログレッシブスキャンフレームに変換します。Adobe® Premiere® Elements® は、一方のフィールドを破棄し、もう一方のフィールドの走査線を基に新しいフィールドを補間して、インターレースを解除します。このとき、保持されるフィールドは、プロジェクト設定の「フィールド」の設定オプションで指定されているフィールドになります。「なし」を指定した場合は、「優先フィールドの入れ替え」を選択して偶数フィールドを保持しない限り、Adobe® Premiere® Elements® で奇数フィールドが保持されます。このオプションは、クリップ内の特定のフレームを保持するときに便利です。

**ちらつき削除** 2つのフィールドをかすかにぼかすことで、水平方向の細い線がちらつくことを防止します。1本の走査線のように細い線は、一方のフィールドだけに表示されることがあるため、ちらつきの原因になります。



## 第6章：整理ビューを使用したクリップの管理

Adobe® Premiere® Elements® では、さまざまなソースからビデオ、オーディオ、グラフィックおよび静止画をプロジェクトに追加できます。ライブソースやテープに録画したソースなど、アナログまたはデジタル形式のデータを、各種のデバイスから読み込むことが可能です。

### 整理ビューでのクリップの表示

整理ビューでは、自分のコンピュータで利用可能なすべてのメディアファイルの中から、プロジェクトで使用する素材を検索および並び替えることができます。例えば、Photoshop Elements のアルバムや Adobe Premiere Elements プロジェクトに配置したすべてのクリップを検索したり、キーワード名札や重要度が割り当てられているクリップを検索することができます。その後、日付の昇順または降順でクリップを並べ替えることができます。

Adobe® Premiere® Elements® の整理ビューは、Adobe Photoshop Elements でカスタマイズした整理パネルと同じ状態で表示されます。ここには、Photoshop Elements で前回開いたカタログの内容が表示されます（別のカタログを参照するには、ファイル／カタログを開くを選択します）。

整理ビューを開くには、タスクパネルで「整理」をクリックします。



詳細を表示した整理ビュー

### 整理ビューでのファイルのプレビュー

整理ビューの名札管理ウィンドウから開くことで、ビデオクリップを簡単にプレビューできます。名札管理ウィンドウでは、クリップの名札を表示、追加および削除することもできます。

1 サムネール画像をダブルクリックします。

名札管理ウィンドウは、クリップをプレビューモードで表示した状態で開きます。

2 ファイルがビデオファイルまたはオーディオファイルの場合は、再生ボタンをクリックすると再生されます。

3 戻るボタン  をクリックすると、プレビューが閉じ、名札管理ウィンドウは開いたままで、すべてのクリップが表示されます。また、閉じるボタン  をクリックすると、整理ビューに戻ります。

## 整理ビューでのすべてのメディアファイルの表示

特定のメディアファイルだけが表示されるようにフィルタを適用した後に、整理ビューをリセットしてすべてのファイルを表示することができます。

❖ 整理ビューの右上にある「すべてを表示」ボタンをクリックします。

整理ビューに「すべてを表示」ボタンが表示されていない場合は、すべてのファイルが表示されています。

## 整理ビューでのタグ、重要度の星、およびその他の詳細の表示

クリップの重要度の星、キーワード名札を示すアイコン、ファイル名、またはその他の詳細情報を表示するには、詳細が表示されるように整理ビューを設定します。

❖ 整理ビュー内でクリップを右クリックして、「詳細を表示」を選択します。または、整理ビューの上部の「詳細」のとなりにあるボックスをクリックします。

## 整理ビューでのファイルの検索

アルバム、スマートアルバム、プロジェクト、キーワード名札、スマート名札および重要度の星の数をフィルタとして使用して、特定のファイルをすばやく検索することができます。また、日付、期間、メディアタイプを使用してファイルを検索することができます。この方法は、名札管理ウィンドウと整理ビューのどちらで検索する場合にも使用できます。

## アルバム、プロジェクト、または名札によるファイルの検索

アルバム、スマートアルバム、プロジェクト、キーワード名札およびスマート名札をフィルタとして使用して、特定のファイルをすばやく検索することができます。この方法は、名札管理ウィンドウと整理ビューのどちらで検索する場合にも使用できます。

### 名札管理ウィンドウでのファイルの検索

1 整理ビューで、名札管理  をクリックします。

2 名札管理ウィンドウで、次のいずれかの操作を行います。

- アルバム別、スマートアルバム別、またはプロジェクト別で表示するには、アルバム名やプロジェクト名のボックスをクリックして、中に含まれるすべてのファイルを表示します。
- 名札別で表示するには、1 つまたは複数の名札のとなりにあるボックスをクリックして、それらの名札の付いたファイルを表示します。
- アルバム、スマートアルバム、またはプロジェクト内の名札付きのファイルを表示するには、アルバム名、スマートアルバム名、またはプロジェクト名のボックスをクリックして、名札のボックスをクリックします。

3 (オプション) フィルタ項目から除外する場合は、アルバム、スマートアルバム、プロジェクト、または名札を再度クリックします。

すべてのファイルを再度表示するには、「すべてを表示」をクリックします。

### 整理ビューでのファイルの検索

1 整理ビューの上部で、次のいずれかの操作を行います。

- 特定のアルバム、スマートアルバム、またはプロジェクトでファイルを表示するには、フィルタ／アルバムを選択メニューからアルバムまたはプロジェクトを選択します。

- 1つまたは複数の特定のキーワード名札またはスマート名札を含むファイルを表示するには、フィルタ／名札を選択メニューから名札を選択します。
- アルバム、スマートアルバム、またはプロジェクト内の名札付きのファイルを表示するには、両方のメニューから選択します。

2 メニューの外側をクリックして、メニューを閉じます。

すべてのファイルを再度表示するには、「すべてを表示」をクリックします。

## 重要度の星の数によるクリップの検索

星の数でファイルの重要度を指定して、星の数別にクリップを表示することができます。

- 1 クリップに重要度を指定するには、整理ビューまたは名札管理ウィンドウで「詳細」を選択し、クリップの下で、クリップの重要度を示す星をクリックします。
- 2 重要度の星の数に基づいてクリップを検索するには、整理ビューまたは名札管理ウィンドウの上部で重要度の星の数をクリックします。
- 3 重要度メニューから「以上」、「以下」または「のみ」を選択します。

すべてのファイルを再度表示するには、「すべてを表示」をクリックします。

## メディアタイプによるクリップの検索

整理ビューまたは名札管理ウィンドウで設定を変更して、ビデオクリップ、静止画、オーディオクリップ、または各種ファイルの組み合わせの表示方法を指定できます。

- ❖ 整理ビューまたは名札管理ウィンドウの左上で、ビデオの表示／非表示、オーディオの表示／非表示、静止画の表示／非表示、またはこれらの任意の組み合わせをクリックします。

## 指定した日付範囲内のクリップの検索

指定した期間に作成されたクリップを検索することができます。

- 1 整理ビューまたは名札管理ウィンドウの上部にある期間を設定ボタン  をクリックします。
- 2 「開始日」と「終了日」で、年の値を入力し、月と日付の値を選択します。
- 3 「OK」をクリックします。

指定した期間内のクリップだけが整理ビューまたは名札管理ウィンドウに表示されます。

## 日付によるクリップの並べ替え

日付の昇順または降順で、整理ビューまたは名札管理ウィンドウ内のクリップを並べ替えることができます。

- ❖ 整理ビューまたは名札管理ウィンドウの右上で、「新しい順」または「古い順」を選択します。

## ファイルへの名札付け

### 名札管理ウィンドウの使用

名札管理ウィンドウでは、キーワード名札、スマート名札、アルバム、およびスマートアルバムを作成して操作できます。このウィンドウを開くには、タスクパネルの整理ビューの上部にある「名札管理」ボタン  をクリックするか、整理ビューでクリップをダブルクリックします。



名札管理ウィンドウ

**A.** カテゴリ **B.** サブカテゴリ **C.** キーワード名札 **D.** 検索ボックス **E.** 選択したキーワード名札 **F.** 三角形をクリックすると、そのカテゴリまたはサブカテゴリに含まれるキーワード名札の展開と折りたたみが切り替わります。

スマート名札を使用すればファイルを並べ替えることができますが、ファイルを編集したり、ファイルに追加することはできません。スマート名札は、「スマート名札」オプション  を使用して自動的に適用するか、インスタントムービーのキャプチャまたは作成時に適用します。また、キーワード名札と同じように、手動でスマート名札を適用することもできます。

名札管理ウィンドウを使用すると、次のすべての操作を行うことができます。

- キーワード名札、名札のカテゴリ、および名札のサブカテゴリの表示、作成、編集および削除
- カテゴリとサブカテゴリ内のキーワード名札の整理
- アルバムおよびスマートアルバムの表示、作成、編集および削除
- 種類、名札、重要度の星の数、日付範囲、アルバム、スマートアルバム、およびプロジェクト別でのファイルの表示
- ビデオ、画像、およびオーディオのプレビュー
- 同類の静止画ファイルのスタックの作成
- スマート名札付きのクリップやスマート名札が付いていないクリップの表示、スマート名札でのビデオの選択

### 名札管理ウィンドウでのファイルのプレビュー

- 1 サムネイル画像をダブルクリックします。
- 2 ファイルがビデオファイルまたはオーディオファイルの場合は、再生ボタンをクリックすると再生されます。
- 3 初期設定のサムネイル表示に切り替えるには、パネルの左上にある戻るボタン  をクリックします。

### ファイルへの名札の追加または削除

名札に関連付けられたファイルにキーワード名札やスマート名札を追加できます。1つのファイルに複数の名札を適用することもできます。ファイルに適していない名札は、ファイルから削除できます。

## 整理ビューでの名札の追加

- ❖ 整理ビューで、次のいずれかの操作を行います。
  - 1つのファイルに1つの名札を付けるには、「名札を選択」メニューから名札をファイルにドラッグします。
  - 複数のファイルに1つの名札を付けるには、Shift キーまたは Ctrl キーを押しながらファイルをクリックして選択し、名札を選択メニューから選択されているいずれかのファイルに名札をドラッグします。
  - 1つまたは複数のファイルに複数の名札を付けるには、Shift キーまたは Ctrl キーを押しながら名札を選択メニューから複数の名札をクリックし、選択されているいずれかのファイルにドラッグします。

## 名札管理ウィンドウでの名札の追加

- ❖ 名札管理ウィンドウで、次のいずれかの操作を行います。
  - 1つのファイルに1つの名札を付けるには、名札をファイルにドラッグします。
  - 複数のファイルに1つの名札を付けるには、Shift キーまたは Ctrl キーを押しながらファイルをクリックして選択し、選択されているいずれかのファイルに名札をドラッグします。
  - 1つまたは複数のファイルに複数の名札を付けるには、Shift キーまたは Ctrl キーを押しながら名札をクリックし、選択されているいずれかのファイルにドラッグします。

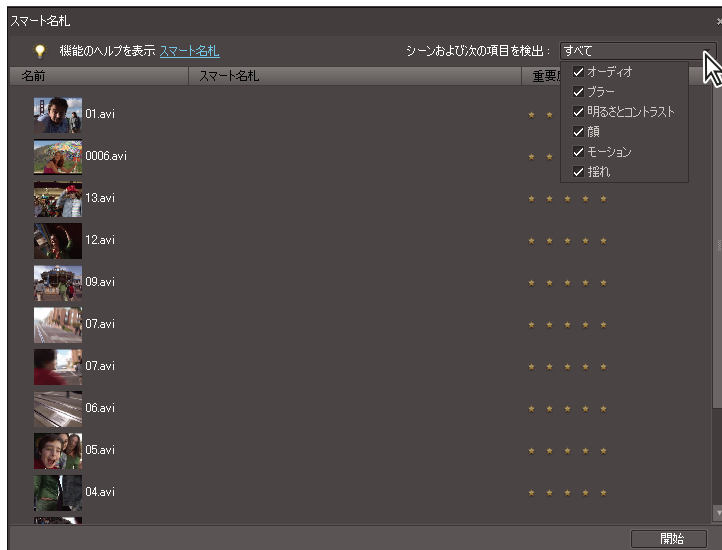
**注意：**名札管理ウィンドウでクリップをプレビューしながら名札を追加することもできます。

## 名札の削除方法

- ❖ 名札を削除するには、整理ビューまたは名札管理ウィンドウのいずれかで、ファイルのサムネールを右クリックし、名札を削除 / [ 名札名 ] を選択します。

## スマート名札

スマート名札を使用すると、画質やコンテンツ（人物、音声など）ごとにフッターをすばやく簡単に検索できます。つまり、使用しないフッター（ピンぼけ、手ぶれ、暗いフッターなど）を除外して、最適なフッターを簡単に見つけることができます。スマート名札は、フッターの分析時に自動的に適用されます。コンテンツ分析は、Adobe Premiere Element のさまざまな場所から実行できます。コンテンツ分析は、キャプチャプロセス中に実行するか、整理ビューおよび名札管理ウィンドウから実行するか、インスタントムービーの作成中に実行できます。



スマート名札ウィンドウ

スマート名札用のコンテンツ分析を実行するときに、Adobe Premiere Elements はシーン検出も実行します。シーン検出では、コンテンツの変化に応じて、クリップ内の異なるシーンをサブクリップに分割します。

また、分析する画質やコンテンツのカテゴリを指定することもできます。オーディオや顔などの多くのカテゴリには、1つまたは複数のサブカテゴリがあり、これらも同じように選択できます。Adobe Premiere Elements はフッテージが突然変化する場面を検出すると、サブクリップを作成します。スマート名札ウィンドウで、サブクリップはメインクリップの下にインデントした状態で表示されます。

スマート名札は、名札管理ウィンドウの「スマート名札」カテゴリに表示されます。これらの名札を表示したり、選択して並べ替えることはできますが、削除または編集することはできません（個々のクリップからは削除できます）。名札管理ウィンドウの上部にある「スマート名札」ボタン  をクリックすると、スマート名札が適用されているすべてのクリップや、スマート名札が適用されていないすべてのクリップを表示できます。

### 関連項目

- 14 ページの「[新規インスタントムービープロジェクトの作成](#)」
- 43 ページの「[スマート名札を使用したキャプチャでのコンテンツの分析](#)」
- 43 ページの「[タイムコードまたはコンテンツの変化によるシーン分割](#)」

### キャプチャ中でのスマート名札の適用

- 1 キャプチャパネルで「スマート名札」を選択します。
- 2 「分析」の横にある三角形をクリックし、分析して名札を適用するカテゴリを指定します。

ビデオの途中でキャプチャを停止すると、Adobe Premiere Elements がスマート名札ウィンドウを自動的に開き、ビデオの分析と名札付けを行います。

### 整理ビューからのスマート名札の適用

- 1 次のいずれかの操作を行います。
  - 整理ビューで、分析するクリップを選択し、「スマート名札」 をクリックします。
  - 名札管理ウィンドウで、分析するクリップを選択し、パネルの「スマート名札」セクションにある「スマート名札」ボタン  をクリックします。
- 2 スマート名札ウィンドウで、シーンおよび次の項目を検出メニューから分析して名札付けするカテゴリを選択します。
- 3 「開始」をクリックします。

### インスタントムービープロジェクトの作成中でのスマート名札の適用

インスタントムービーの作成時には、スマート名札が以前適用されていないクリップだけにスマート名札が実行されます。

- 1 インスタントムービーをセットアップします（15 ページの「[インスタントムービーの作成](#)」を参照してください）。テーマを選択すると、テーマのプロパティビューが開きます。
- 2 テーマのプロパティビューで、「スマート名札」を選択します。スマート名札カテゴリのすべてのクリップが分析されます。

Adobe Premiere Elements は、スマート名札の結果を使用して、インスタントムービー用にクリップを自動的に編集します。

## キーワード名札の作成

キーワード名札は、「父」、「フロリダ」などの個別のキーワードで、整理ビュー内の静止画、ビデオクリップおよびオーディオクリップに適用すると、それらを簡単に整理して検索できるようになります。4つの初期設定のカテゴリ（人物、場所、イベント、その他）からキーワードを選択できます。または、独自のカテゴリとサブカテゴリを作成することもできます。キーワード名札を使用すると、カテゴリ固有のフォルダにファイルを手動で整理したり、ファイル名を内容に沿った名前に変更したりする必要がなくなります。代わりに、各ファイルに1つまたは複数のキーワード名札を適用しておけば、キーワード名札をクリックするだけで、そのキーワード名札が適用されたファイルをすべて簡単に選択できます。

例えば、「Anna」というキーワード名札を作成し、妹の Anna が写っているすべてのビデオに適用します。こうすると、どこに保存していても、「Anna」という名札をクリックすれば、Anna のビデオをすぐに見つけることができます。ファイルに複数のキーワード名札が付いている場合、キーワード名札の組み合わせを検索して、特定の場所やイベントに関係した特定の人が写っているビデオを検索することもできます。例えば、「Anna」というキーワード名札と「Marie」というキーワード名札をすべて検索することによって、Anna と Marie が一緒に写っているビデオをすべて見つけることができます。また、「Anna」というキーワード名札と「Cape」（岬）というキーワード名札をすべて検索することによって、岬で休暇中の Anna のビデオをすべて見つけることができます。

### キーワード名札の作成

- 1 整理ビューで名札管理ボタン  をクリックします。
- 2 名札管理ウィンドウで、キーワード名札パネルの新規ボタン  をクリックし、「新規名札」を選択します。
- 3 キーワード名札を作成ダイアログボックスで、カテゴリポップアップメニューから名札の配置先のカテゴリまたはサブカテゴリを選択します。
- 4 「名前」ボックスに、キーワード名札の名前を入力します。
- 5 「OK」をクリックします。

選択したカテゴリまたはサブカテゴリに属した形で、キーワード名札が名札管理ウィンドウに表示されます。

### 名札カテゴリまたはサブカテゴリの作成

- 1 整理ビューで名札管理ボタン  をクリックします。
- 2 名札管理ウィンドウの新規ボタン  をクリックし、「新規カテゴリ」または「新規サブカテゴリ」を選択します。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
  - カテゴリを作成するには、「カテゴリ名」ボックスに名前を入力して「OK」をクリックします。
  - サブカテゴリを作成するには、「サブカテゴリ名」ボックスに名前を入力します。次に、「1つ上のカテゴリまたはサブカテゴリ」メニューで、新規サブカテゴリの配置先を選択します。「OK」をクリックします。

新しいカテゴリまたはサブカテゴリが名札管理ウィンドウに表示されます。

**注意：**サブカテゴリは編集または削除することができますが、サブカテゴリのアイコンは常に単色の名札として表示され、アイコンに写真を使用することはできません。

### 名札カテゴリまたはサブカテゴリの編集

- 1 整理ビューで名札管理ボタン  をクリックします。
- 2 名札管理ウィンドウでカテゴリまたはサブカテゴリを選択し、キーワード名札パネルで編集ボタン  をクリックします。
- 3 次のいずれかの操作を行って、「OK」をクリックします。
  - 名前を変更するには、「カテゴリ名」ボックスまたは「サブカテゴリ名」ボックスに新しい名前を入力します。



- サブカテゴリが属するカテゴリまたはサブカテゴリを変更するには、「1 つ上のカテゴリまたはサブカテゴリ」メニューから適切なものを選択します。「なし (カテゴリに変換)」を選択すると、サブカテゴリがカテゴリに変更されます。

## カテゴリまたはサブカテゴリの削除

- 1 整理ビューで名札管理ボタン  をクリックします。
- 2 名札管理ウィンドウで、1 つまたは複数のカテゴリまたはサブカテゴリを選択します。
- 3 キーワード名札パネルで、削除ボタン  をクリックしてから、「OK」をクリックして削除を確定します。

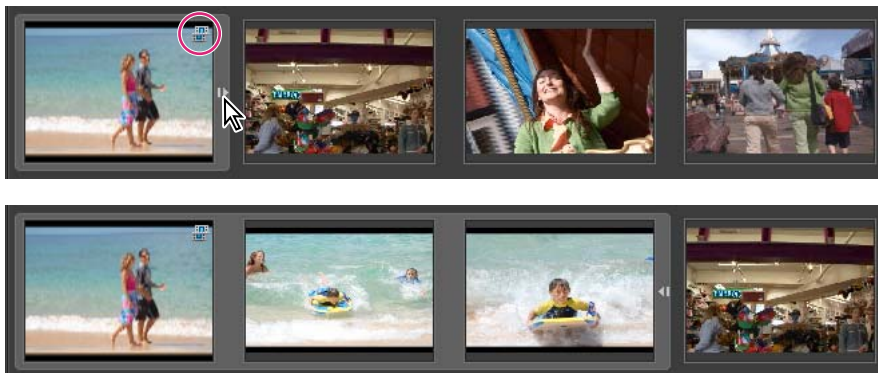
## 整理ビューでのファイルのグループ化

Adobe Premiere Elements のシーングループとスタックを使用してフッターを整理できます。Adobe Photoshop Elements をインストールすると、写真整理モードで静止画を表示できますが、Adobe Premiere Elements で作成または編集することはできません。

### 複数のシーングループについて

クリップに対してスマート名札を適用したりシーン検出を実行すると、クリップのシーングループが作成される場合があります。シーングループは、元のクリップ内にある異なるシーンを個別のビデオクリップに分割したもので、元のクリップの下に配置されます。シーングループを利用すると、ビデオクリップ内の異なるシーンを簡単に検索して使用できます。

例えば、友人とビーチで過ごした 1 日を撮影したフッターを含むビデオをキャプチャするときに、キャプチャ時に (またはキャプチャ後に) シーン検出を実行すると、1 日のさまざまなシーンを自動的に個別のクリップとして分割し、最初のシーンの下にすべてグループ化できます。グループを展開することで、異なるシーンを表示または使用できます。



シーングループを閉じた状態 (上) と展開した状態 (下)。

### スタック

スタックを作成すると、類似した静止画をグループとしてまとめて管理することができます。スタックは、同じ被写体を撮影した複数のファイルを 1 つにまとめるのに便利で、整理ビューの表示をより簡単に整理することができます。

例えば、スタックを作成して、家族の様子を撮影したさまざまな画像など (ビーチで遊んでいる様子など)、類似した状況の複数の画像をまとめることができます。これらの画像をスタックすると、サムネールが何行にも広がらず、画像を一箇所にまとめて簡単にアクセスできます。



画像ファイルをスタックすると、スペースを節約でき、関連する画像をまとめておくことができます

## 写真のスタックまたはスタック解除

❖ 名札管理ウィンドウで、次のいずれかの操作を行います。

- ファイルをスタックするには、ファイルを選択し、スタックの先頭に移動するファイルを右クリックして、スタック（静止画のみ）／選択したアイテムをスタックを選択します。
- ファイルのスタックを解除するには、スタックを右クリックしてスタック（静止画のみ）／アイテムのスタックを解除を選択します。

**注意：**複数のスタックを結合すると、1つの新しいスタックにまとめることができます（元のスタックは保持されません）。最新のファイル、またはスタックを結合する前に選択されていたファイルがスタックの先頭に置かれます。

## スタックからのファイルの削除

個別のファイルが整理ビューや名札管理ウィンドウに表示されるように、スタックから削除できます。シーングループからファイルを個別に削除することはできません。

- 1 整理ビューまたは名札管理ウィンドウでスタックを選択します。
- 2 スタックを右クリックして、スタック（静止画のみ）／スタックのアイテムを展開を選択します。
- 3 1つまたは複数の写真を選択し、スタック（静止画のみ）／スタックからアイテムを削除を選択します。ファイルはスタックから削除されますが、整理ビューやコンピュータからは削除されません。

## スタック内の先頭の写真の指定

初期設定では、最新のファイルがスタックの先頭に置かれます。

- 1 スタックを作成した後、整理ビューまたは名札管理ウィンドウでスタックを右クリックして、スタック（静止画のみ）／スタックのアイテムを展開を選択し、スタック内のすべてのファイルを表示します。
- 2 先頭にするファイルを右クリックして、スタック（静止画のみ）／先頭のアイテムとして設定を選択します。

## シーングループまたはスタック内のすべてのファイルの表示

シーングループやスタック内のすべてのファイルを表示しながら、ファイルをグループから削除したり、名札を個々のファイルに追加したりすることができます。

シーングループに名札を適用すると、名札はグループ内のすべてのアイテムに適用されます。グループ内の別々のファイルに異なる名札を適用することはできません。

スタックに名札を適用すると、名札はスタック内のすべてのファイルに適用されます。キーワード名札で検索すると、スタック内にあるすべてのファイルが検索結果として個別に表示されます。スタック内の1つのファイル、または選択した複数のファイルにだけキーワード名札を適用するには、スタックを展開してから、それらのファイルに名札を適用します。



シーングループまたはスタックの展開または折りたたみ

**1** スタックを展開するには、名札管理ウィンドウまたは整理ビューで次のいずれかの操作を行います。

- スタックのサムネールのとりにある三角形をクリックします。
- シーングループを右クリックし、シーングループ（ビデオのみ）／シーングループのアイテムを展開を選択します。
- スタックを右クリックして、スタック（静止画のみ）／スタックのアイテムを展開を選択します。

**2** スタックを再び折りたたむには、次のいずれかの操作を行います。

- スタックのサムネールのとりにある三角形をクリックします。
- シーングループを右クリックして、シーングループ（静止画のみ）／シーングループのアイテムを展開を選択します。
- スタックを右クリックして、スタック（静止画のみ）／スタックのアイテムを折りたたむを選択します。

**注意：**スタック内のすべてのファイルを表示しながら、スタック内の画像の順序を変更できます。

## アルバムの作成

### アルバム

Adobe® Premiere® Elements® のアルバムは、ファイルを選択したグループに保存して整理できる、実際のアルバムのようなものです。例えば、「休暇中のビデオベストテン」というアルバムを作成し、第 1 位から第 10 位までビデオを並べることができます。アルバムに基づいてプロジェクトを作成できます。

アルバム内のファイルは、ドラッグして任意の順番に並べることができます。1 つのファイルを複数のアルバムに追加することもできます。例えば、同じファイルを、あるアルバムでは最初のファイルとして表示し、別のアルバムでは最後のファイルとして表示することも可能です。

複数のアルバムをグループにまとめて管理することもでき、複数のレベルのアルバムグループを作成できます。例えば、「アジアの旅」というアルバムグループを作成して、その中に「日本のビデオベストテン」、「中国のビデオベストテン」というように、旅行したアジアの国のアルバムを整理することができます。

また、スマートアルバムを使用すると、絞り込み条件と一致したファイルを自動的に集めることができます。ファイルを手動で選択する必要はありません。スマートアルバムには、条件と一致したファイルが自動的に追加されます。例えば、「Chiara」というキーワード名札を含むすべてのビデオをまとめるスマートアルバムを作成すると、そのキーワード名札を割り当てたビデオがアルバムに自動的に追加されます。

### 関連項目

78 ページの「[スマートアルバムの作成と編集](#)」

### アルバムまたはアルバムグループの作成

アルバムやアルバムグループは、いつでも作成できます。例えば、「休暇」というアルバムグループを作成し、その中に個別にアルバムを作成して、それぞれの休暇の写真を入れることができます。

## アルバムの作成

- 1 名札管理ウィンドウのアルバムパネルで、新規アルバムまたはアルバムグループを作成ボタン  をクリックして、新規アルバムを選択します。
- 2 「アルバム名」ボックスに、アルバムの名前を入力します。
- 3 (オプション) アルバムグループメニューから、アルバムを配置するグループを選択します。  
指定したアルバムグループにアルバムが表示されます。

## アルバムグループの作成

- 1 名札管理ウィンドウのアルバムパネルで、新規アルバムまたはアルバムグループを作成ボタン  をクリックして、新規アルバムグループを選択します。
- 2 「アルバムグループ名」ボックスに、アルバムグループの名前を入力します。
- 3 (オプション) 上位のアルバムグループメニューから、アルバムグループを配置するグループを選択します。
- 4 「OK」をクリックします。  
指定したアルバムグループにアルバムグループが表示されます。

## アルバムへのファイルの追加

- 1 名札管理ウィンドウで、「すべてを表示」ボタンをクリックしてすべての写真を表示します。
- 2 アルバムをファイルのサムネールにドラッグします。複数のファイルを一度に追加するには、すべてのファイルを選択して、選択したいいずれかのファイルのサムネールにアルバムをドラッグします。

## アルバム内の写真の表示

アルバム内のアイテムは独自の順序で表示され、複数のアルバムに同じアイテムがある可能性があるため、一度に表示できるのは1つのアルバムに限定されています。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 名札管理ウィンドウで、アルバムをクリックします。
- 整理ビューで、「アルバムを選択」ボタンをクリックしてアルバムを選択します。

 特定のファイルが含まれているアルバムを確認するには、名札管理ウィンドウでファイルのサムネールを右クリックして、「アルバムを削除」を選択します。現在のアルバムの一覧が表示されます。

## アルバム内の写真の並べ替え

アルバム内の写真を日付が古い順、日付が新しい順、またはアルバム内の順序で並べ替えることができます。

- 1 名札管理ウィンドウで、アルバムを選択します。
- 2 名札管理ウィンドウの右上で、「新しい順」、「古い順」または「アルバム順」を選択します。

## スマートアルバムの作成と編集

### スマートアルバム

アルバムと同様、スマートアルバムにも、選択したファイルが含まれています。ただし、スマートアルバムでは、ファイルやファイルのグループを個別に選択するのではなく、アルバムに追加する条件を設定します。条件を設定すると、条件に一致する整理ビュー内のファイルが自動的にスマートアルバムに表示されます。新しいファイルを整理ビューに追加したときも、条件に一致するファイルが自動的にスマートアルバムに表示され、スマートアルバムは自動的に更新されます。



A. アルバムパネルの見出し B. スマートアルバム C. アルバムグループ

### スマートアルバムの作成

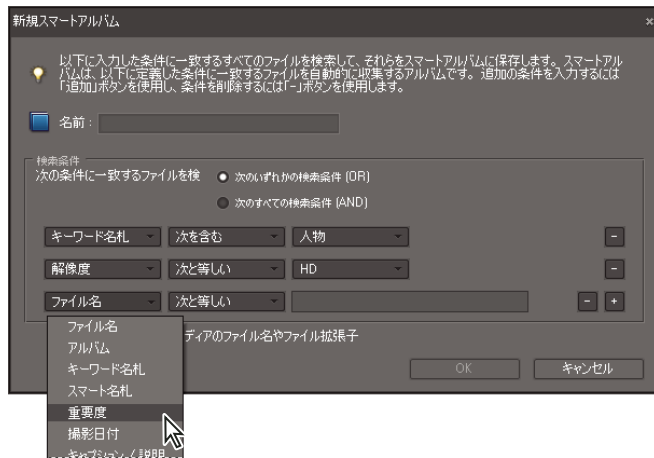
スマートアルバムは、含めるファイルの種類を選択して作成することができます。または、新規スマートアルバムダイアログボックスで条件を指定することもできます。新規スマートアルバムダイアログボックスを使用することで、さまざまな条件を指定できます。

#### 選択したファイルからのスマートアルバムの作成

- 1 名札管理ウィンドウで、スマートアルバムに使用するキーワード名札または重要度の星が含まれているファイルを選択します。
- 2 アルバムパネルで、新規アルバムまたはアルバムグループを作成ボタン  をクリックして、「検索条件をスマートアルバムとして保存」を選択します。
- 3 スマートアルバムを作成ダイアログボックスで、スマートアルバムの名前を入力して、「OK」をクリックします。

#### 条件選択によるスマートアルバムの作成

- 1 名前管理ウィンドウのアルバムパネルで、新規アルバムまたはアルバムグループを作成ボタン  をクリックして、「新規スマートアルバム」を選択します。



スマートアルバムウィンドウ

- 2 スマートアルバムの名前を入力します。
  - 3 「検索条件」で、「次の条件に一致するファイルを検索」の2つのオプションのいずれかを選択します。
  - 4 アルバムに適用する条件を3つのメニューから選択します。
  - 5 (オプション) 検索条件を追加するには、+ 記号をクリックして、表示される3つのメニューから新しい条件を指定します。
- 注意：**写真の選択条件は、複数指定することができます。例えば、1つのフォルダまたはアルバムと、1つ以上のキーワード名札を選択できます。
- 6 (オプション) 検索条件を削除するには、削除する条件のとなりにある - 記号をクリックします。
  - 7 「OK」をクリックします。

**注意：**Adobe Premiere Elements には、Photoshop Elements にはない5つの条件（ビデオ形式、デューレーション、フレームレート、スマート名札、解像度）があります。

## スマートアルバムの編集

- 1 名札管理ウィンドウで、編集したいスマートアルバムを選択します。
- 2 スマートアルバムの名前を変更するには、編集ボタン  をクリックします。スマートアルバムの新しい名前を入力し、「OK」をクリックします。

## アルバムおよびアルバムグループの編集

### アルバムからのファイルの削除

- ❖ 整理ビューまたは名札管理ウィンドウで、ファイルを右クリックして、アルバムを削除／[アルバム名]を選択します。

### アルバムのプロパティの変更

- 1 名札管理ウィンドウでアルバムを選択します。

- 2 編集ボタン  をクリックして、グループメニューから新しい場所を選択するか、「名前」ボックスに新しい名前を入力します。

## アルバムまたはアルバムグループの削除

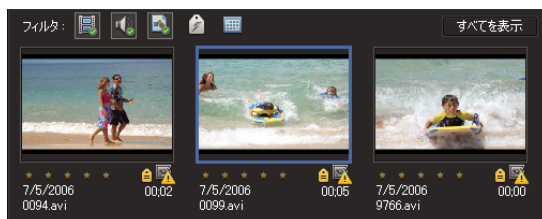
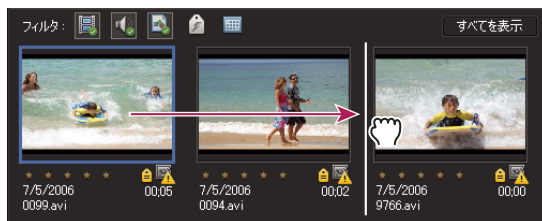
アルバムまたはアルバムグループを削除すると、そのアルバムグループとグループ内のアルバムが削除されますが、その中のファイルは削除されません。また、アルバムグループと他のグループのアルバムを同時に削除することはできません。

- 1 名札管理ウィンドウで、アルバム名をクリックしてアルバムまたはアルバムグループを選択します。
- 2 削除ボタン  をクリックします。

## アルバム内のアイテムの順序の変更

アルバム内のアイテムの順序を変更すると、表示される順序も変更されます。この方法で、作成するプロジェクト内のアイテムの順序を簡単に変更できます。

- 1 名札管理ウィンドウで、アルバム名をクリックしてアルバムを選択します。
- 2 必要に応じて、名札管理ウィンドウの右上にあるレイアウトメニューから「アルバム順」を選択します。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
  - ・ サムネールをアルバム内の新しい位置にドラッグします。



アルバム内のサムネールをドラッグします（上）。ドラッグ後、サムネールは新しい位置に表示されます（下）。

- ・ レイアウトメニューから「新しい順」または「古い順」を選択します。

## アルバム内のファイルへの名札の適用

アルバムと同じように、キーワード名札やスマート名札でもファイルを整理することができます。名札とアルバムは、同じアイテムに関連付けることができます。アルバムでファイルを表示しながら、そのファイルに名札を適用することができます。

- 1 名札管理ウィンドウで、アルバム名をクリックし、そのアルバム内のファイルを表示します。
- 2 キーワード名札またはスマート名札をファイルにドラッグします。



## キーワード名札からのアルバムの作成

- 1 名札管理ウィンドウで、新規アルバムまたはアルバムグループを作成ボタン  をクリックして、「新規アルバム」を選択します。アルバムの名前を入力します。
- 2 キーワード名札名またはスマート名札名の左側にあるボックスをクリックして選択します。名札が付けられているすべてのファイルが表示されます。
- 3 Shift キーを押しながらクリックして、すべてのファイルを選択します。
- 4 選択されているいずれかのファイルにアルバムをドラッグします。

## 第7章：ムービーのクリップの並べ替え

プロジェクトにメディアを追加したら、ストーリー形式で配置したり、より印象的になるように並べ替えたり、情報を効果的に伝えられるように配置することができます。また、静止画からスライドショーを作成したり、音楽に合うようにビデオを設定したり、ピクチャインピクチャエフェクトを作成することもできます。すべての配置が完了したら、ムービーをプレビューすることができます。

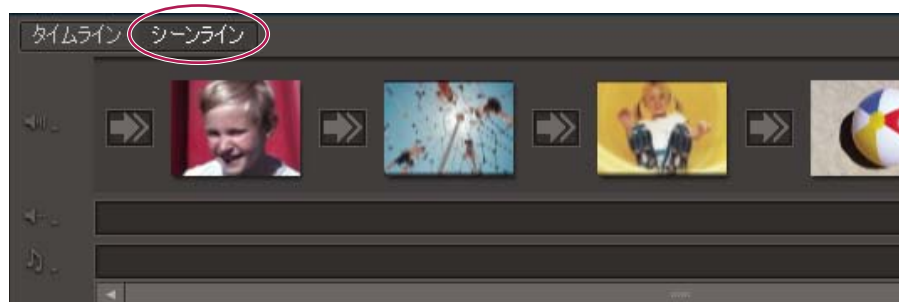
クリップを事前に並べ替える（ラフカットを作成する）には、プロジェクトビューのアイコンを使用するか、整理ビューのアルバムでクリップを並べ替えます。表示する順番にクリップをドラッグして、タイムラインまたはシーンラインに並べ替えることもできます。

シーンラインが基本的なムービー編集に適しているのに対して、タイムラインはより高度なテクニックを使用した詳細な編集に適しています。シーンラインとタイムラインは、編集作業中に切り替えることができます。例えば、まずシーンラインを使用して、クリップの配置、ナレーションの追加、タイトルの作成、音楽の配置、トランジションの適用を行います。その後、タイムラインに切り替えれば、クリップのレイヤー化やトリミング、サウンドトラックの追加などが行えます。

### シーンラインでのクリップの配置

#### シーンラインの概要

シーンラインでは、クリップを並べていくだけでムービーを作成することができます。各クリップは、それぞれの最初のフレームで表されます。この表示方法では、クリップの長さを気にせずに、クリップを並べ替えてひと続きのムービーとして簡単にまとめることができます。この手法は、ストーリーボード形式の編集と呼ばれます。シーンラインには、ビデオクリップおよびその他の画像を配置するシーントラック、録音するナレーション用のナレーショントラックおよびバックグラウンドミュージックやその他のサウンドを配置するサウンドトラックが表示されます。また、シーンラインでは、タイトル、トランジション、特殊効果（エフェクト）およびマーカーを追加することもできます。そのため、シーンラインは、ムービーを手早く簡単に構成したい場合に使用します。これに対して、さらに高度な編集を行いたい場合には、タイムラインを使用します。



シーンライン

シーンラインには、タイムラインと同じように、よく使用される機能に簡単にアクセスできる次のツールが用意されています。

**プロパティツール** タスクパネルで選択されたクリップのプロパティパネルが開きます。

**スマートサウンド** スマートサウンドウィンドウが開きます。このウィンドウでは、サウンドトラックを選択し、プロジェクトに合うようにカスタマイズできます（231 ページの「[SmartSound トラックの作成](#)」を参照してください）。

**ビートを検出**  タイムラインのサウンドトラックトラックの音楽ビートを検出して、各ビートに番号なしマーカーを追加します。このツールは、音楽ビートに合わせて編集を行う場合に使用します（230 ページの「[サウンドトラックのビートマーカーの作成](#)」を参照してください）。

**オーディオをミキシング**  オーディオミキサーが表示され、各オーディオトラックのボリュームとバランスを調整できます（詳しくは、229 ページの「[オーディオの追加とミキシング](#)」を参照してください）。

**ナレーションを追加ツール**  音声ナレーションを録音パネルが開き、ナレーションの録音ツールを使用できます（詳しくは、229 ページの「[オーディオの追加とミキシング](#)」を参照してください）。

**メニューマーカーを追加ツール**  3 種類のディスクマーカーをタイムラインの時間インジケータの位置に追加します（238 ページの「[メニューマーカーの使用](#)」を参照してください）。

#### 関連項目

5 ページの「[ワークスペースの概要](#)」

## シーンラインでのクリップの追加

シーンラインを使用すると、クリップを別のクリップの前にインサートしたり、インサートする前にクリップを分割したりすることができます。整理ビューからクリップをシーンラインに直接追加できます。

#### 関連項目

87 ページの「[タイムラインの概要](#)」

91 ページの「[クリップのタイムラインへの追加](#)」

### シーンラインでのクリップの配置

❖ クリップを整理ビューからシーンラインの空のターゲットエリアにドラッグします。カーソルがインサートアイコン  に変わったら、マウスボタンを放します。

**注意：**プロジェクトの最初のクリップをドラッグする場合は、モニタパネルまたはシーンラインにドラッグすることができます。

### シーンラインで別のクリップの前にクリップをインサート

❖ クリップを、整理ビューからシーンライン内のクリップに重なるようにドラッグします。

ドロップされたクリップの前に新しいクリップが表示され、その後ろに続くすべてのクリップが右に移動します。

### シーンラインで別のクリップの後にクリップをインサート

1 シーンラインで、後ろに新しいクリップをインサートするクリップを選択します。

2 整理ビューからモニタパネルにクリップをドラッグします。

選択したクリップの右に新しいクリップが表示され、後ろに続くクリップが右に移動します。

### シーンラインで別のクリップを分割してクリップをインサート

1 つのクリップを 2 つに分割して、分割した位置に別のクリップをインサートできます。

1 シーンラインで、分割するクリップを選択します。

2 モニタパネルで、分割するフレームまで時間インジケータ  をドラッグします。

3 Shift キーを押しながら、プロジェクトビューからモニタパネルにクリップをドラッグします。

4 「分割してインサート」を選択します。

Adobe® Premiere® Elements® により、インサート先のクリップが分割され、分割指定した位置にクリップがインサートされます。

## シーンラインでのクリップの移動

1 Shift キーを押しながら、シーンラインの任意の位置にあるクリップを、別のクリップの前後にドラッグします。移動先が青い縦線で示され、ポインタがインサートアイコン  に変わります。

2 マウスボタンを放します。

3 オーバーレイを使用している場合、次のいずれかを選択します。

**シーンとそのオブジェクトを移動** タイトルなどのオーバーレイとともにクリップを移動します。

**シーンのみを移動** オーバーレイは移動せずにクリップのみを移動します。

クリップが新しい場所に移動し、後ろに続くすべてのクリップシーケンスが右に移動します。

### 関連項目

94 ページの「[タイムラインでのクリップの移動](#)」

## シーンラインでのクリップの削除

1 シーンラインでクリップを選択します。

2 Shift + Delete キーを押します。または、クリップを右クリックし、次のいずれかの操作を実行します。

**シーンとそのオブジェクトを削除** タイトルなどのオーバーレイとともにクリップを削除します。

**シーンのみを削除** オーバーレイを削除しないでクリップのみを削除します。

クリップはシーンラインから削除されます。

### 関連項目

95 ページの「[タイムラインまたはシーンラインでのクリップの削除](#)」

# スライドショーの作成

シーンラインでは、一連の静止画からスライドショーを簡単に作成できます。

## スライドショーの作成

1 整理ビューで、静止画を表示  ボタンをクリックし、ビデオを表示  ボタンとオーディオを表示  ボタンの選択を解除します。

2 Ctrl キーを押しながら、スライドショーで再生する順序で静止画をクリックします。

3 選択したグループをシーンラインのターゲットエリアにドラッグし、次のいずれかを選択します。

**静止画を個別に追加** 静止画をシーンラインのターゲットエリアに個別に配置する場合に選択します。

**スライドショーをグループ化して追加** グループ全体を 1 つのターゲットに配置する場合に選択します。このオプションを選択すると、グループ全体を 1 つのクリップとして扱うことができます。

4 スライドショーを作成ダイアログボックスで目的のオプションを選択して、「OK」をクリックします。

シーンラインの選択したターゲットエリアに、グループ化されたスライドショークリップが作成されます。グループ化されたスライドショークリップの右上には、スライドショーアイコン  が表示されます。

## グループ化したスライドショーを表示するまたは閉じる

❖ シーンラインで、クリップの右にある表示または閉じるアイコンをクリックします。



シーンラインに表示されたグループ化されたスライドショー。表示または閉じるアイコンをクリックすると、グループ内のすべてのスライドが表示されたり、先頭のスライド以外が非表示になります。

グループ化されたスライドショーを展開すると静止画がシーケンスに表示され、閉じると最初の画像のみが含まれたクリップが1つだけ表示されます。

## スライドショーのグループ解除

グループ化されたスライドショークリップを一連の静止画に変換することができます。

- 1 シーンラインで、グループ化されたスライドショークリップを右クリックします。
- 2 「シーンのグループ解除」を選択します。

## Photoshop Elements で作成されたスライドショーの編集

Adobe Photoshop Elements でスライドショーを作成した場合は、そのスライドショーを分割して、画像、テキスト、グラフィックなどのコンポーネントに個別にアクセスすることで、Adobe Premiere Elements で簡単に編集できます。



スライドショーの分割

- 1 シーンラインがアクティブになっていることを確認します。
- 2 Adobe Photoshop Elements の写真整理モードで、スライドショーを右クリックし、「Premiere Elements へ送信」を選択します。

スライドショーがシーンラインに表示されます。

**3** シーンラインでスライドショーを右クリックし、「Photoshop Elements スライドショーを分割」を選択します。

**4** 次のいずれかの方法でスライドショーを編集します。

- ・ トランジションを編集するには、シーンラインでトランジションを選択し、プロパティビューで設定を調整します。
- ・ トランジションを置き換えるには、シーンラインでトランジションを選択して、タスクパネルで「ムービーの編集」タブをクリックしてから、トランジションボタン  をクリックします。ビデオトランジションフォルダを展開し、新しいトランジションをシーンラインにドラッグします。または、シーンラインでトランジションを右クリックして、表示されたメニューから別のトランジションを選択します。
- ・ クリップの長さを変更するには、クリップをシーンラインで選択し、モニタパネルのミニタイムラインでインポイント  またはアウトポイント  をドラッグします。
- ・ テキストおよびグラフィックのサイズや位置を変更するには、それらを含むクリップをシーンラインで選択し、モニタパネルでテキストやグラフィックを調整します。
- ・ ナレーションやサウンドトラックのボリュームを調整するには、それらをシーンラインで選択し、プロパティビューで設定を変更します。

**5** スライドショームービーを保存して、自由に共有できます。

## 関連項目

57 ページの「[Adobe Photoshop Elements ファイルの使用](#)」

251 ページの「[ムービーの保存と書き出し](#)」

# ピクチャインピクチャオーバーレイの作成

画面全体に表示される背景ビデオクリップの上に小さなフレームのビデオクリップを配置することができ、この効果はピクチャインピクチャと呼ばれています。



ピクチャインピクチャオーバーレイ

**注意：**透明な背景を作成してクリップの上にクリップをスーパーインポーズする方法については、153 ページの「[スーパーインポーズと透明化について](#)」を参照してください。

#### 関連項目

204 ページの「[クリップ位置のアニメート](#)」

92 ページの「[タイムラインでのクリップのオーバーレイ](#)」

## ピクチャインピクチャオーバーレイの作成

1 背景クリップとして使用するクリップをシーンラインで選択します。

選択したクリップがモニタパネルに表示されます。

2 タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、「プロジェクト」をクリックします。

3 Shift キーを押しながら、タスクパネルのクリップをモニタパネルのクリップ上にドラッグします。

4 「ピクチャインピクチャ」を選択します。

ドラッグしたクリップが背景クリップ上の選択した位置にスーパーインポーズ表示されます。

5 スーパーインポーズしたクリップの位置は、モニタパネル内で直接クリップをドラッグすることで調整できます。

**注意：**スーパーインポーズしたクリップが背景クリップよりも時間的に長い場合、残りの部分はシーンライン内の後続のクリップの上にも表示され、再生時にはそれらのクリップにスーパーインポーズされます。

## ピクチャインピクチャオーバーレイの削除

1 シーンラインがアクティブになっていることを確認します。

2 モニタパネルでスーパーインポーズされているクリップを選択します。

3 モニタパネルのミニタイムラインで、水色のクリップ表示を右クリックします。

4 「削除」を選択します。

スーパーインポーズされていたクリップが、シーンラインとモニタパネルから消えます。

# タイムラインでのクリップの配置

## タイムラインの概要

タイムラインには、ムービープロジェクトのビデオクリップとオーディオクリップが、縦に重ねられたトラックに配置されて表示されます。デジタルビデオデバイスからビデオをキャプチャすると、一連のクリップとして表示されます。時間の経過に応じて、ムービーを構成している各要素と、それぞれの相互関係がタイムラインルーラに表示されます。タイムラインウィンドウでは、シーンのトリミングや追加、マーカーによる重要なフレームの指定、トランジションの追加、クリップの合成またはスーパーインポーズの制御を行うことができます。

タイムラインのズームコントロールを使用すると、ズームアウトしてビデオ全体を表示したり、ズームインしてクリップの詳細を表示したりすることができます。また、トラックでのクリップの表示方法を変更したり、トラックやヘッダ領域のサイズを変更したりすることもできます。





タイムライン

A. 時間インジケータ B. タイムラインルーラ C. ズームコントロール D. ビデオトラック E. オーディオトラック

## 関連項目

99 ページの「[ビデオクリップとオーディオクリップのリンク](#)」

114 ページの「[タイムラインでのトリミング](#)」

82 ページの「[シーンラインの概要](#)」

98 ページの「[タイムラインでのクリップの表示形式の変更](#)」

98 ページの「[トラックのサイズの変更](#)」

## タイムライントラック

トラックを使用すると、ビデオやオーディオをレイヤー化して、合成エフェクトやピクチャインピクチャエフェクトを追加したり、タイトルやサウンドトラックなどをオーバーレイすることができます。複数のオーディオトラックを使用すると、トラックにナレーションを追加したり、別のトラックに BGM を追加したりすることができます。最終的なムービーでは、こういったビデオとオーディオのトラックをすべて 1 つに合成します。

初期設定では、タイムラインには、ビデオ（または静止画） とオーディオ  用の 3 つのトラックと、1 つのナレーショントラック 、および 1 つのサウンドトラック  が含まれています。リンククリップ（オーディオとビデオが両方とも含まれているクリップ）をトラックにドラッグすると、ビデオとオーディオの各要素がそれぞれ該当するトラック（「ビデオ 1」や「オーディオ 1」）に表示されます（オーディオの真上にビデオが表示されます）。すべてのトラックを表示するには、タイムラインを上下にスクロールしなければならない場合があります。

一番上のビデオトラックよりも上にクリップをドラッグしてマウスボタンを放すと、新しいトラックが自動的に追加されます。トラックはプロジェクトにいくつでも追加できます。また、いつでも追加または削除できます。これらの操作はクリップを追加する前でも可能です。ただし、ムービーには、トラックの種類ごとに少なくとも 1 つのトラックが必要です（トラックは空でもかまいません）。ビデオ 2 に配置されているクリップがビデオ 1 のトラックにオーバーレイ表示されるので、ビデオトラックの順序は重要です。オーディオトラックは、トラック順序に関係なく、再生時に組み合わせられます。



初期設定のトラック

A. ビデオ 2 トラック B. ビデオ 1 トラック C. オーディオトラック D. ナレーショントラック E. サウンドトラックトラック

💡 新しくムービーを作成する際の初期設定のトラック数とトラックの種類は変更することができます。

## タイムラインツール

タイムラインの上部にあるツールを使用して、クリップのトリミング、速度の変更、マーカーの追加、音楽ビートの検出、オーディオミキサーの表示、ナレーションの追加などを行うことができます。タイムライン上で編集するときは、カーソルがアクティブなツールに変わります。カーソルが赤いスラッシュに変わった場合、そのツールはカーソルの下のクリップに使用することはできません。

**選択ツール** 🖱️ プレビューまたはトリミングするクリップを選択します。

**プロパティツール** 🛠️ タスクパネルで選択されたクリップのプロパティパネルが開きます。

**タイムストレッチツール** ⏸️ クリップのインポイントまたはアウトポイントを変更せずに再生速度とデュレーションを変更します。クリップの端をドラッグして長く伸ばすと速度が遅くなり、短くすると速度が速くなります（121 ページの「[タイムストレッチツールを使用したクリップの速度変更](#)」を参照してください）。

**ズーム** = 📏 タイムラインをズームインまたはズームアウトして、各クリップの詳細または概要を表示します（90 ページの「[タイムラインのタイムラインルーラを使用したズームインまたはズームアウト](#)」を参照してください）。

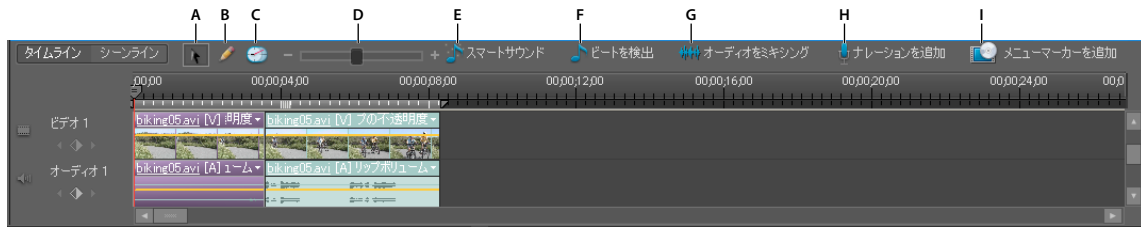
**スマートサウンド** 🎵 スマートサウンドウィンドウが開きます。このウィンドウでは、サウンドトラックを選択し、プロジェクトに合うようにカスタマイズできます（231 ページの「[SmartSound トラックの作成](#)」を参照してください）。

**ビートを検出** 🎵 タイムラインのサウンドトラックトラックの音楽ビートを検出して、各ビートに番号なしマーカーを追加します。このツールは、音楽ビートに合わせて編集を行う場合に使用します（230 ページの「[サウンドトラックのビートマーカーの作成](#)」を参照してください）。

**オーディオをミキシング** 🎚️ オーディオミキサーが表示され、各オーディオトラックのボリュームとバランスを調整できます（233 ページの「[オーディオミキサーでのボリュームの調整とオーディオのミキシング](#)」を参照してください）。

**ナレーションを追加ツール** 🎙️ 音声ナレーションを録音パネルが開き、ナレーションの録音ツールを使用できます（231 ページの「[ナレーションの作成](#)」を参照してください）。

**メニューマーカーを追加ツール** 📌 3 種類のディスクマーカーをタイムラインの時間インジケータの位置に追加します（238 ページの「[メニューマーカーの使用](#)」を参照してください）。



タイムラインの編集ツール

A. 選択 B. プロパティ C. タイムストレッチ D. ズーム E. スマートサウンド F. ビートを検出 G. オーディオをミキシング H. ナレーションを追加 I. メニューマーカーを追加

## タイムラインでの時間の移動

タイムラインにクリップを配置したり並べたりするときには、時間インジケータを適切な場所に移動する必要があります。タイムラインのタイムラインルーラで、時間インジケータ  はモニタパネルに表示されているフレームと対応しています。この時間インジケータからすべてのトラックに垂直の線が伸びています。タイムラインのズームインとズームアウトは、クリップの配置先や編集場所へ正確に移動するのに便利です。

❖ タイムラインで、次のいずれかの操作を行います。

- 時間インジケータ  をドラッグします。
- タイムラインルーラ上で時間インジケータを設定したい位置をクリックします。
- Shift キーを押しながら時間インジケータをドラッグし、一番近いクリップまたはマーカーの端にスナップします。
- (モニタパネルの左下隅にある) 時間表示を左右にドラッグして、目的の時間に設定します。
- (モニタパネルの左下隅にある) 時間表示をクリックして、有効な時間を入力し、Enter キーを押します (数値の前のゼロ、コロンまたはセミコロンを入力する必要はありません。ただし、100 未満の値はフレーム数として解釈される点に注意してください)。

 キーボードの Home キーまたは End キーを使用して、ムービーの最初または最後まで移動することができます。Page Up キーまたは Page Down キーを押すと、前のクリップまたは次のクリップに移動します。左右の矢印キーを使用すると、時間インジケータは 1 フレームずつ前後に移動します。また、Shift キーを押しながら左右の矢印キーを使用すると、5 フレームずつ移動します。

## タイムラインのタイムラインルーラを使用したズームインまたはズームアウト

タイムラインをズームインすると、時間インジケータを中心にタイムラインが拡大され、細かい部分を確認できるようになります。タイムラインにクリップを追加するときは、時間インジケータではなく、カーソルの周囲を拡大してズームインすることもできます。この方法を使用すれば、マウスボタンを放してインサートする前に、インサートしたい位置を正しく確認することができます。これとは反対に、ズームアウトすると、タイムラインの表示範囲が広くなり、ムービーの概要を視覚的に確認できます。

❖ タイムラインで、次のいずれかの操作を行います。

- クリップを追加するときにズームインまたはズームアウトするには、クリップをタイムラインにドラッグします。マウスボタンを押したまま、キーボードの ; (セミコロン) キーを押して表示倍率を大きくするか、- (マイナス) キーを押してズーム率を小さくします。
- タイムラインをズームインするには、ズームスライダを右方向にドラッグするか、ズームインボタン  をクリックします。
- タイムラインをズームアウトするには、ズームスライダを左方向にドラッグするか、ズームアウトボタン  をクリックします。

 ムービー全体がタイムラインに表示されるようにズームアウトするには、タイムラインをアクティブにし、円記号 (¥) キーを押します。

**関連項目**

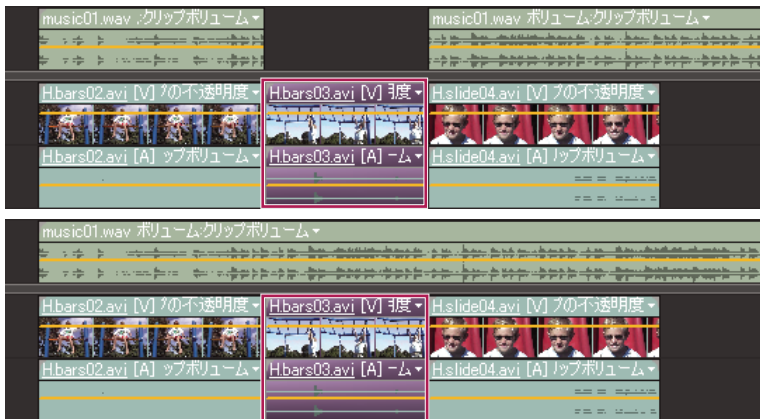
117 ページの「[プレビューウィンドウでのトリミング](#)」

112 ページの「[シーンラインからのクリップのトリミング](#)」

**クリップのタイムラインへの追加**

タイムラインにクリップをインサート（挿入）すると、すべてのトラック上の隣り合うクリップが、新しくインサートしたクリップの分だけ移動します。すべてのクリップが一緒に移動するため、既存のクリップのオーディオとビデオは同期されたままになります。

しかし、インサートごとにすべてのクリップを移動させたくない場合もあります。例えば、ムービー全体にスーパーインポーズする BGM やビデオを追加した場合です。このような場合は、Alt キーを押しながらインサートすると、最大 2 つのトラック（インサート先のトラックと、リンクされたオーディオまたはビデオを含むトラック）のクリップのみが移動します。この方法では、リンクされたオーディオまたはビデオが含まれるトラックにクリップを追加した場合、影響を受けるトラックは一緒に移動して揃えられますが、それ以外のトラックのクリップは影響を受けません。



通常のインサートを行った後のクリップ（上）と、Alt キーを押しながらドラッグしてターゲットトラックへのインサートを行った後のクリップ（下）。Alt キーを使用したインサートでは、2 番目のオーディオトラックは影響を受けません。

**関連項目**

87 ページの「[タイムラインの概要](#)」

90 ページの「[タイムラインのタイムラインルーラを使用したズームインまたはズームアウト](#)」

**タイムラインのすべてのトラックのクリップを移動させてクリップをインサート**

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 整理ビューからタイムラインの目的の位置へクリップをドラッグします。カーソルがインサートアイコン  に変わったら、マウスボタンを放します。
- 時間インジケータをタイムラインの目的の位置に移動し、整理ビューでクリップを選択して、クリップ／インサートを選択します。

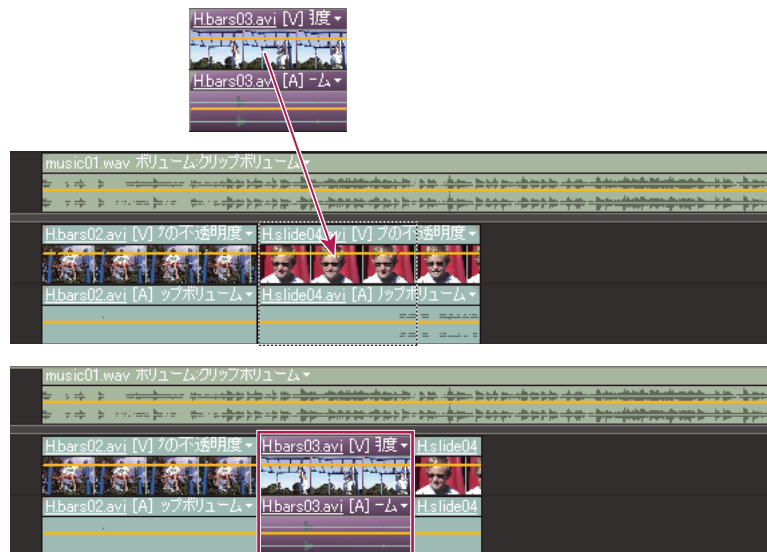
**タイムラインでターゲットトラックとそれにリンクされているトラック上のクリップだけを移動させてクリップをインサート**

❖ 整理ビューからタイムラインの目的の位置へ、Alt キーを押しながらクリップをドラッグします。カーソルがインサートアイコン  に変わったら、マウスボタンを放します。

クリップを一番上のビデオトラックの上（ビデオの場合）または一番下のオーディオトラックの下（オーディオの場合）の何も表示されていない部分にドラッグした場合、クリップに新しいトラックが作成されます。クリップにオーディオとビデオの両方が含まれている場合、新しいビデオトラックと新しいオーディオトラックの両方が作成されます。

## タイムラインでのクリップのオーバーレイ

ビデオの一部を置き換える最も簡単な方法は、ほかのフッター（使用するクリップ類）でオーバーレイする（重ねて上書きする）ことです。クリップをオーバーレイすると、指定した位置から始まる既存のフレームが追加したクリップで置き換えられます。例えば、新しいクリップの長さが 40 フレームの場合、既存のクリップの 40 フレームがオーバーレイされます。オーバーレイの後ろにフレームが続いている場合には、そのままトラック内の同じ位置に残ります。オーバーレイの最後がムービーの最後を越えない限り、オーバーレイ操作でムービーの長さが変わることはありません。



オーバーレイ操作前のクリップ（上）とオーバーレイ操作後のクリップ（下）

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 整理ビューから、オーバーレイする最初のフレームへ、Ctrl キーを押しながらクリップをドラッグします。カーソルがオーバーレイアイコン  に変わったら、マウスボタンを放します。
- オーバーレイする最初のフレームに時間インジケータを移動し、整理ビューでクリップを選択し、クリップ／オーバーレイを選択します。

## 関連項目

86 ページの「[ピクチャインピクチャオーバーレイの作成](#)」

## タイムラインでクリップを別のクリップの上に配置

オーバーレイのように下に位置するクリップの一部を置き換えずに、あるクリップを別のクリップの上に配置することができます。この方法でクリップを重ねて、さまざまなキーイングエフェクトを適用できます。

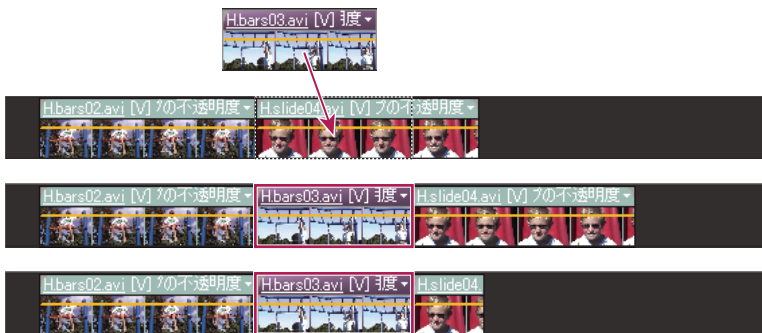
- 1 タイムラインで、別のクリップをオーバーレイするビデオクリップの上に時間インジケータ  を移動します。
  - 2 Shift キーを押しながら、整理ビューからクリップをドラッグし、モニタパネルにドロップします。
  - 3 「最初に配置」を選択します。
- 2 番目のクリップが、利用可能な最初のビデオトラックの時間インジケータのある位置に配置されます。

**関連項目**

155 ページの「[カラーのキーアウト](#)」

**タイムラインでのクリップのコピーとペースト**

ムービー内のクリップは、プロジェクト内でコピーとペースト操作を使用して並べ替えることができます。また、1 回の操作で複数のクリップをコピーしてペーストすることも可能です。コピーペースト操作では、既存のクリップの間にインサートしたり、既存のフレームをオーバーレイすることができ、クリップの時間軸上の相対的な間隔は維持されたままになります。複数のトラック上のクリップをコピーした場合を除いて、クリップは常にビデオ 1 またはオーディオ 1 トラックの時間インジケータの位置にペーストされます。



ペーストおよびインサート（中）、ペーストおよびオーバーレイ（下）

- 1 タイムラインで、ムービーの 1 つまたは複数のクリップを選択します。リンククリップのオーディオまたはビデオだけを選択するには、Alt キーを押しながら目的のクリップを選択します。
- 2 編集／コピーを選択します。
- 3 タイムラインで、ペーストする位置に時間インジケータを移動し、次のいずれかの操作を行います。
  - ・ クリップをオーバーレイしてトラック上の既存のフッテージを置き換えるには、編集／ペーストを選択します。
  - ・ ペーストしたクリップをインサートして既存のフッテージを移動させるには、編集／インサートペーストを選択します。

💡 また、クリップの属性（モーション、不透明度、ボリューム）をコピーして、別のクリップにペーストすることもできます。

**タイムラインでのクリップの置き換え**

ムービーの長さを変えたりエフェクトやオーバーレイを変えたりせずに、タイムラインの中にあるクリップを置き換えるには、「クリップを置き換え」コマンドを使用します。このオプションは、展開されたインスタントムービーを編集するとき便利です。

- 1 整理ビューまたはプロジェクトビューで、使用するクリップを選択します。
- 2 タイムラインで、置き換えるクリップを右クリックし、クリップを置き換え／整理ビュー、またはクリップを置き換え／プロジェクトを選択します。

置き換えるクリップのデュレーションが長い場合は、置き換えられるクリップの既存のデュレーションに合わせて、クリップの最後からトリミングされます。

置き換えるクリップのデュレーションが短い場合は、警告メッセージが表示され、置き換え操作をキャンセルするか、余分なデュレーションに黒いフレームを使用するかどうかを選択するように指示されます。



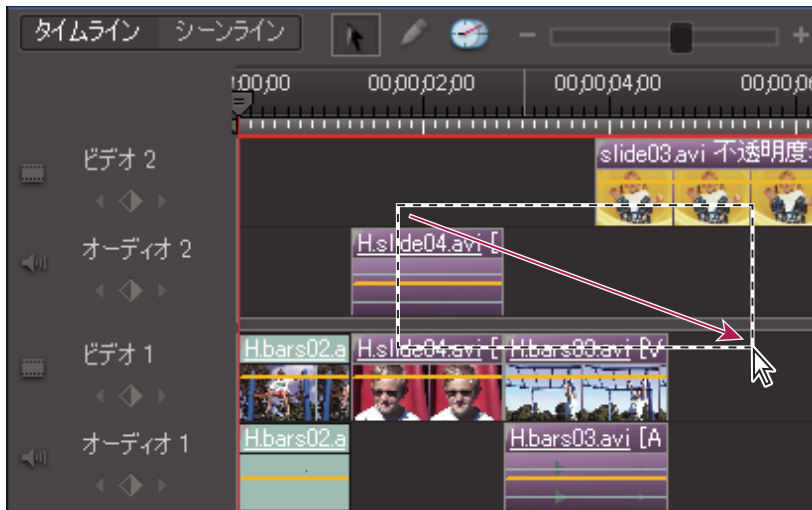
## タイムラインでのクリップの選択、移動、整列、および削除

ムービーにクリップを追加した後に、場合によってはクリップの並べ替え、シーンのコピーとペースト、残りのクリップの削除などの作業が必要になります。個々のクリップ、特定範囲のクリップ、またはリンククリップのオーディオ部分やビデオ部分だけを選択するには、いろいろな方法があります。

### タイムラインでのクリップの選択

❖ 選択ツール  を使用して、次のいずれかの操作を行います。

- 1つのクリップを選択するには、タイムラインでクリップをクリックします。クリップがリンクされているか、グループ化されている場合は、1つのクリップを選択すると、ほかのリンクされているクリップまたはグループ化されているほかのクリップも選択されます。
- リンククリップのオーディオ部分またはビデオ部分だけを選択するには、Alt キーを押しながら目的のクリップをクリックします。
- グループ内の1つのクリップを選択するには、Alt キーを押しながら目的のクリップをクリックします。
- 複数のクリップを選択するには、Shift キーを押しながら目的の各クリップをクリックします（選択されているクリップを選択解除する場合も、Shift キーを押しながらクリップをクリックします）。
- 連続したクリップを選択するには、それぞれのクリップを囲むようにドラッグします（範囲選択）。
- 選択しているクリップに特定の範囲のクリップを追加するには、Shift キーを押しながら、追加するクリップを囲むようにドラッグします。



ドラッグによる特定範囲のクリップの選択（範囲選択）

### タイムラインでのクリップの移動

クリップは、タイムライン上でドラッグすることで簡単に並べ替えることができます。クリップを追加するときと同じ方法で、クリップを移動するときにインサートするかオーバーレイするかを選択することができます。

- クリップを移動してインサートした後にすべてのトラックが移動するようにするには、クリップを目的の位置にドラッグします。カーソルがインサートアイコン  に変わったら、マウスボタンを放します。
- クリップを移動し、残った間隔を詰めて、ターゲットトラックのクリップのみを移動するには、クリップを目的の位置にドラッグして、Alt キーを押します。並べ替え編集アイコン  が表示されたら、マウスボタンを放します。
- クリップを移動してムービーの別のクリップをオーバーレイするには、オーバーレイする先頭のフレームにクリップをドラッグし、Ctrl キーを押します。カーソルがオーバーレイアイコン  に変わったら、マウスボタンを放します。



- リンククリップの一方のみを移動するには、Alt キーを押しながら対象のクリップを選択し、目的の位置までドラッグします。ターゲットトラックのクリップのみを移動する場合は、カーソルがインサートアイコン  に変わったらマウスボタンを放します。別のクリップをオーバーレイする場合は、Ctrl キーを押して、カーソルがオーバーレイアイコン  に変わったらマウスボタンを放します。

#### 関連項目

84 ページの「[シーンラインでのクリップの移動](#)」

### 「スナップ」オプションを使用したクリップの整列

「スナップ」オプションを使用すると、クリップを隣接するクリップとつなげたり、特定の時間位置に移動する操作をより簡単に行うことができます。「スナップ」オプションは、初期設定で有効になっています。「スナップ」オプションをオンにした状態でクリップを移動すると、別のクリップの端、マーカー、タイムラインルーラの先頭または最後、時間インジケータのいずれかに自動的に揃えられます（スナップされます）。スナップ機能を使用すれば、クリップをドラッグしたときに、クリップを誤ってインサート（挿入）またはオーバーレイ（上書き）してしまうのを防止することもできます。クリップをドラッグすると、移動した距離がフレーム単位でポップアップウィンドウに表示されます（負の値はムービーの先頭に向かって移動したことを示します）。

- ❖ タイムライン／スナップを選択します。「スナップ」オプションがオンになっている場合は、その横にチェックマークが表示されます。

### タイムラインまたはシーンラインでのクリップの削除

ムービーからクリップを削除しても、プロジェクトからは削除されません。プロジェクトビュー上からも削除されるわけではありません。

- 1 タイムラインまたはシーンラインで、1 つまたは複数のクリップを選択します（クリップのオーディオ部分またはビデオ部分のみを選択するには、Alt キーを押しながらクリックします）。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - クリップを削除して、その分のデュレーションをスペースで残す（消去と呼びます）には、編集／消去を選択します。
  - クリップを削除して、残った間隔を詰める（リップル削除と呼びます）には、編集／削除し間隔を詰めるを選択するか、Delete キーまたは Backspace キーを押します。

**注意：**シーンラインからクリップを削除すると、クリップの後のトランジションも削除されます。タイムラインからクリップを削除すると、前後にあるトランジションが削除されます。



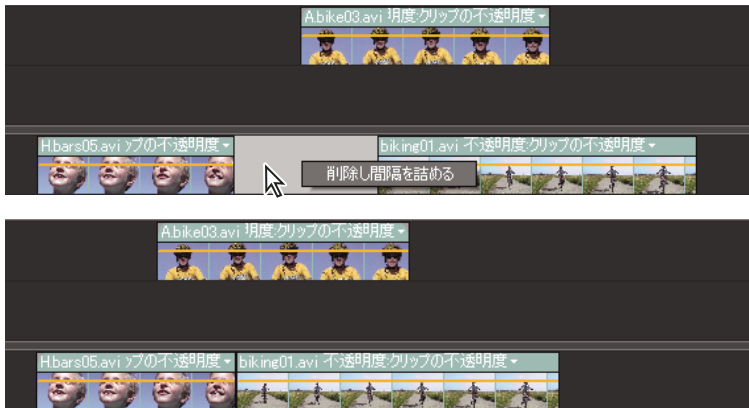
「リップル削除」コマンドを使用した場合、フレームは削除され、となりに位置するクリップが移動してスペースを埋めます（中）。「消去」コマンドを使用した場合、フレームは削除され、スペースが残ります（下）。

#### 関連項目

130 ページの「[シーンラインでのトランジションの適用](#)」

## タイムラインでのクリップ間のスペースの削除

タイムラインのクリップ間にあるスペースは、「削除し間隔を詰める」コマンドを使用するか、Delete キーまたは Backspace キーを使用して簡単に削除できます。どちらの方法でも、とりに位置するクリップを移動して、スペースを詰めることができます。



「削除し間隔を詰める」を使用すると、後続のクリップがすべて移動します。

❖ タイムラインで、次のいずれかの操作を行います。

- スペースを右クリックして、「削除し間隔を詰める」を選択します。
- 削除するスペースを選択して、Delete キーまたは Backspace キーを押します。

**注意：**間隔が小さくて選択しにくい場合は、時間インジケータを間隔の部分に移動して、ズームインボタンをクリックします。

## タイムラインでの複製クリップの作成

タスクパネルからタイムラインまたはシーンラインにソースクリップをドラッグするたびに、クリップインスタンスが作成されます。クリップインスタンスは、ソースクリップの初期設定のインポイントとアウトポイントを共有しています。タスクパネルでソースクリップを削除すると、タイムラインまたはシーンライン内のそのクリップのすべてのインスタンスが削除されます。

初期設定のインポイントとアウトポイントが異なるクリップインスタンスを作成するには、タスクパネルでソースクリップを複製します。複製されたクリップをタスクパネルで削除すると、ソースクリップの場合と同じように、タイムライン内のそのクリップのすべてのインスタンスが削除されます。

- 1 プロジェクトビューでクリップを選択して、編集／複製を選択します。
- 2 複製されたクリップの名前を変更するには、プロジェクトビューでクリップを選択して、次のいずれかの操作を行います。

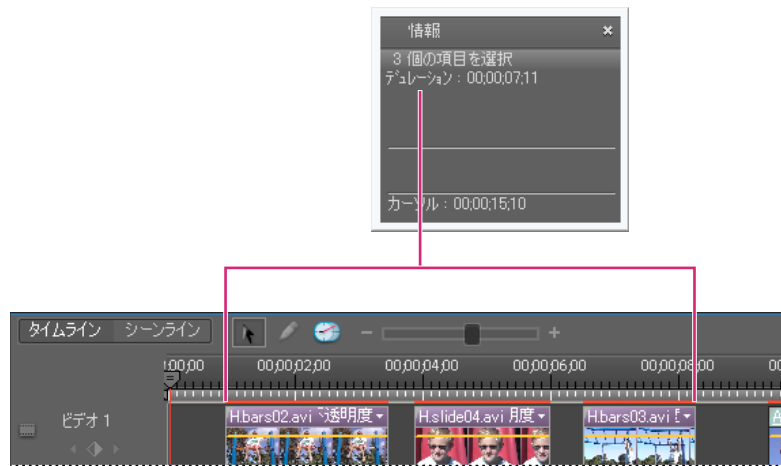
- クリップ／名前の変更を選択して、新しい名前を入力します。
- テキストをクリックして、新しい名前を入力します。



コピー／ペーストを選択するか、タスクパネルで Ctrl キーを押しながらクリップをドラッグして、クリップを複製することもできます。

## タイムラインで選択したクリップのデュレーションの表示

情報パネルには、タスクパネル、シーンラインまたはタイムラインで選択した複数のクリップの合計デュレーションが表示されます。この情報は、シーンに適切な長さの音楽を探したり、いくつかクリップを別のフッテージで置き換えたりするなど、ムービーを編集するときに便利です。タスクパネルでクリップを選択すると、選択したすべてのクリップの合計デュレーションが情報パネルに表示されます。タイムラインまたはシーンラインでクリップを選択すると、最初に選択したクリップのインポイントから最後に選択したクリップのアウトポイントまでが、合計デュレーションとして情報パネルに表示されます。トラック内でクリップが連続していない場合、クリップ自体の合計デュレーションよりも長くなることがあります。



タイムライン内の複数のクリップのデュレーションは、選択したクリップの範囲の合計時間になります。

- 1 情報パネルが表示されていることを確認します。表示されていない場合は、ウィンドウ／情報を選択します。
- 2 プロジェクトビュー、タイムラインまたはシーンラインで、目的のクリップを選択します。選択した項目の数と合計デュレーションが情報パネルに表示されます。

💡 タイムラインまたはシーンラインで特定のクリップの上にカーソルを重ねると、そのクリップのデュレーションがツールヒントとして表示されます。

## タイムライントラックのカスタマイズ

タイムライントラックは、プロジェクトのニーズに合うようカスタマイズできます。

### トラックのタイムラインへの追加

- 1 タイムライン／トラックの追加を選択します。
- 2 トラックの追加ダイアログボックスで、ビデオトラックまたはオーディオトラックの「追加」フィールドに追加するトラック数を入力します。
- 3 追加するトラックの場所を指定するには、追加するトラックの種類に応じて配置ポップアップメニューからオプションを選択し、「OK」をクリックします。

## トラックのサイズの変更

トラックには、大、中、小という 3 つのプリセットサイズがあります。大での表示は、クリップのサムネールが表示され、クリップの不透明度やボリュームなどのエフェクトを調整する場合に便利です。トラックのサイズは手動で変更したり、長いトラック名を表示できるようにトラックのヘッダ領域の幅を変更することもできます。また、ムービーに多くのトラックが含まれていて、一度に全部を画面に表示できない場合には、ビデオトラックとオーディオトラックの相対的な表示比率を調整して、どちらかを見やすくすることができます。

初期設定では、トラック名は非表示になっています。トラック名を表示するには、トラックヘッダ領域のサイズを変更します。

### トラックの高さの変更

❖ タイムラインで、次のいずれかの操作を行います。

- タイムラインの空のトラックを右クリックし、「トラックの表示サイズ」を選択して、「小」、「中」、「大」のいずれかを選択します。
- タイムラインのトラックヘッダ領域で、2 つのトラックの間にマウスカーソルを移動し、カーソルが高さ調整アイコン  に変わったら、上または下にドラッグして、下のトラック（ビデオトラックの場合）または上のトラック（オーディオトラックの場合）の高さを変更します。



タイムラインでのトラックの高さの変更

### タイムラインのトラックヘッダ領域のサイズの変更

❖ タイムラインで、トラックヘッダ（トラックアイコンが表示されている部分）の右端にマウスカーソルを移動して、カーソルがサイズ変更アイコン  に変わったら、右側へドラッグします（トラックヘッダの上部に表示されているアイコンが隠れずに表示される幅が最小幅になります。最大幅は、最小幅の約 2 倍です）。

## トラック名の変更

- 1 タイムラインでトラックの名前（「ビデオ 1」など）を右クリックし、「名前の変更」を選択します。
- 2 トラックの新しい名前を入力して、Enter キーを押すか、テキストボックスの外側をクリックします。

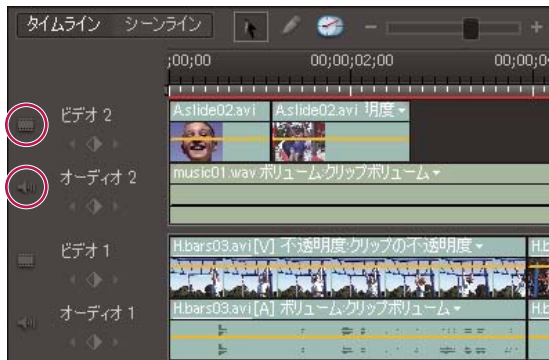
## タイムラインの空のトラックの削除

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- タイムライン／空のトラックを削除を選択します。
- タイムラインの空のトラックを右クリックし、「空のトラックを削除」を選択します。

## タイムラインでのクリップの表示形式の変更

タイムラインでは、編集操作や好みの編集スタイルに応じて、さまざまな方法でクリップを表示することができます。サムネール画像の表示は、クリップの最初だけに表示、クリップの最初と最後に表示、クリップ全体に表示（初期設定）の 3 つの方法から選択することができます。オーディオトラックについては、オーディオ波形の表示または非表示を選択できます。



表示形式を設定ボタンを使用して、タイムラインでのトラックの表示形式を設定できます。

サムネイル画像をクリップ全体にわたって表示すると、クリップの進行を簡単に把握できます。ただし、サムネイル間の境界はフレーム間の実際の境界とは必ずしも一致しないので注意してください。サムネイルは、クリップのコンテンツのストーリーボードまたはスケッチと考えてください。

- ❖ トラックの左端にあるビデオトラックの表示形式を変更ボタン  またはオーディオトラックの表示形式を変更ボタン  をクリックします。クリックするたびに、トラックの表示形式が切り替わります。

 タイムラインにオーディオ波形が表示されている状態でボリュームの詳しい情報を表示するには、トラックの高さを変更します

## クリップのグループ化、リンクおよび無効化

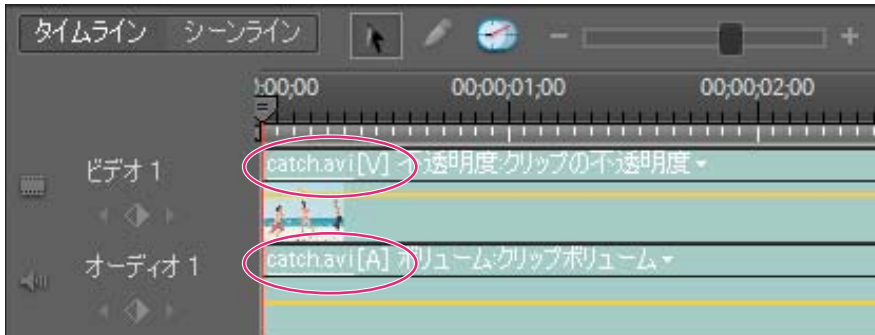
### クリップのグループ化およびグループ化解除

タイムラインまたはシーンラインで、クリップをグループ化して、移動、無効化、コピーまたは削除を一度に行うことができます。リンククリップをほかのクリップとグループ化すると、リンククリップのオーディオ部分とビデオ部分の両方がグループに含まれます。

- クリップをグループ化するには、複数のクリップを選択して、クリップ／グループ化を選択します。
- クリップのグループ化を解除するには、グループ内の任意のクリップをクリックしてグループ全体を選択し、クリップ／グループ解除を選択します。
- グループ内の 1 つまたは複数のクリップを選択するには、Alt キーを押しながら目的のクリップを 1 つクリックします。グループ内の別のクリップをさらに選択するには、Shift + Alt キーを押しながらクリップをクリックします。

### ビデオクリップとオーディオクリップのリンク

ほとんどのビデオにはサウンドトラックが入っています。ビデオとオーディオの両方を含んだクリップは、プロジェクトビューでは 1 つの項目として表示されます。クリップをタイムライン内のムービーに追加すると、ビデオとオーディオは別々のトラックに表示されます（オーディオの真上にビデオが表示されます）。ビデオとオーディオはリンクされたままです。タイムラインでビデオ部分またはオーディオ部分をドラッグすると、リンクされているもう一方も一緒に動きます。このオーディオとビデオの組み合わせをリンククリップと呼びます。タイムラインでは、リンククリップの名前が下線付きで表示され、ビデオには [V]、オーディオには [A] が付きます。



リンククリップの場合は、同じ名前に [V] または [A] が付加され、下線が付きます。

すべての編集操作（移動、トリミング、クリップ速度の変更など）は、リンククリップの両方の部分に作用します。Alt キーを押しながら編集したいほうのクリップを選択（クリック）すると、一時的にリンクを解除することができ、片方のクリップだけを編集できます。ビデオ部分またはオーディオ部分だけを別々に配置することもできます。

#### 関連項目

- 94 ページの「[タイムラインでのクリップの選択](#)」
- 94 ページの「[タイムラインでのクリップの移動](#)」
- 95 ページの「[タイムラインまたはシーンラインでのクリップの削除](#)」
- 96 ページの「[タイムラインでのクリップ間のスペースの削除](#)」

### ビデオクリップとオーディオクリップのリンクおよびリンク解除

ビデオクリップとオーディオクリップは、1 つの単位として機能するようにリンクすることができます。選択、トリミング、分割、削除、移動または速度の変更を一方のクリップに対して行くと、もう片方のクリップも同じように影響を受けます。このリンクは、必要に応じて一時的に無効にすることができます。タイムラインでは、リンククリップの名前が下線付きで表示され、ビデオには [V]、オーディオには [A] が付きます。

- ビデオクリップとオーディオクリップをリンクするには、Shift キーを押しながらビデオとオーディオをクリックして両方とも選択し、クリップ/オーディオとビデオをリンクを選択します。
- ビデオとオーディオのリンクを解除するには、リンクされているクリップを選択して、クリップ/オーディオとビデオのリンク解除を選択します（この操作でオーディオとビデオのリンクは解除されますが、このままでは両方とも選択された状態になります。クリップを個別に操作するには、クリップを選択し直す必要があります）。
- リンクされているクリップを個別に選択するには、Alt キーを押しながら目的のクリップをクリックします。個別に選択したら、リンククリップからは独立してクリップを移動またはトリミングできます。



リンクを解除せずにオーディオクリップまたはビデオクリップを簡単に削除するには、クリップを右クリックし、メニューから「オーディオを削除」または「ビデオを削除」を選択します。

### リンククリップのオーディオ部分またはビデオ部分のみの削除

❖ タイムラインで、次のいずれかの操作を行います。

- リンククリップを右クリックして、「オーディオを削除」または「ビデオを削除」を選択します。
- Alt キーを押しながらオーディオ部分またはビデオ部分をクリックして該当部分のみを選択し、Delete キーまたは Backspace キーを押します。
- リンククリップをクリックして、クリップ/オーディオとビデオのリンク解除を選択します。クリップを選択し直して、編集/消去、または、編集/削除し間隔を詰めるを選択します。



削除し間隔を詰めるを選択すると、クリップが移動して、削除によって生じた間隔を自動で詰めることができます。

## リンククリップの同期

Adobe Premiere Elements では、ビデオとそのオーディオがタイムラインで別々のトラックに自動的に配置されますが、トリミングや移動を行ったときに同期が保たれるようにクリップがリンクされています。一方のクリップを **Alt** キーを押しながらドラッグして非同期の状態にすると、タイムラインのクリップ名のとなりに、クリップのオフセットを示す移動フレーム数が表示されます。この移動フレーム数の情報はクリップのリンクを解除した場合でも維持され、リンクし直すと再度表示されます。また、クリップを自動的に同期し直すこともできます。クリップに応じて、2つの同期方法から選択できます。

❖ タイムラインで、移動または調整するクリップのオフセット値を右クリックし、次のいずれかを選択します。

**移動して同期** ビデオクリップまたはオーディオクリップが移動されて、同期されます。となりに位置するクリップは、移動されたクリップの分だけ必要に応じて上書きされます。一方のクリップをトリミングした場合、それらは元々撮影されたとおりに整列されます。つまり、それらのインポイントまたはアウトポイントは一致しない場合があります。

**スリップして同期** スリップ編集が行われ、ビデオとオーディオが同期されます。スリップ編集では、トラック内のクリップの位置とデュレーションは維持され、トリミングされたフレームを必要に応じて使用しながら、撮影時と同じ状態になるまでクリップが移動します。インポイントとアウトポイントの間の距離とトラック内での位置は同じですが、インポイントとアウトポイントの元のクリップ内での位置が移動されます。このオプションは、オフセットを補正するのに十分な数のトリミングされたフレームが選択したクリップに含まれている場合にだけ使用できます。

右クリックしたクリップは移動または調整され、移動しないもう一方のクリップに揃えられます。

## クリップの有効化および無効化

いろいろな編集操作を試したり、複雑なプロジェクトの処理にかかってしまう時間を短くしたいときには、特定のクリップを一時的に無効にすると便利な場合があります。クリップを無効にしておくと、モニタパネルでムービーを再生したり書き出すときに、そのクリップは含まれなくなります。ただし、クリップを無効にしても、移動したり変更することはできます。

❖ タイムラインまたはシーンラインで1つまたは複数のクリップを選択し、クリップ/有効を選択します。

クリップを無効にすると、「有効」コマンドの横にあるチェックマークが消え、タイムラインまたはシーンラインでクリップがグレー表示になります。

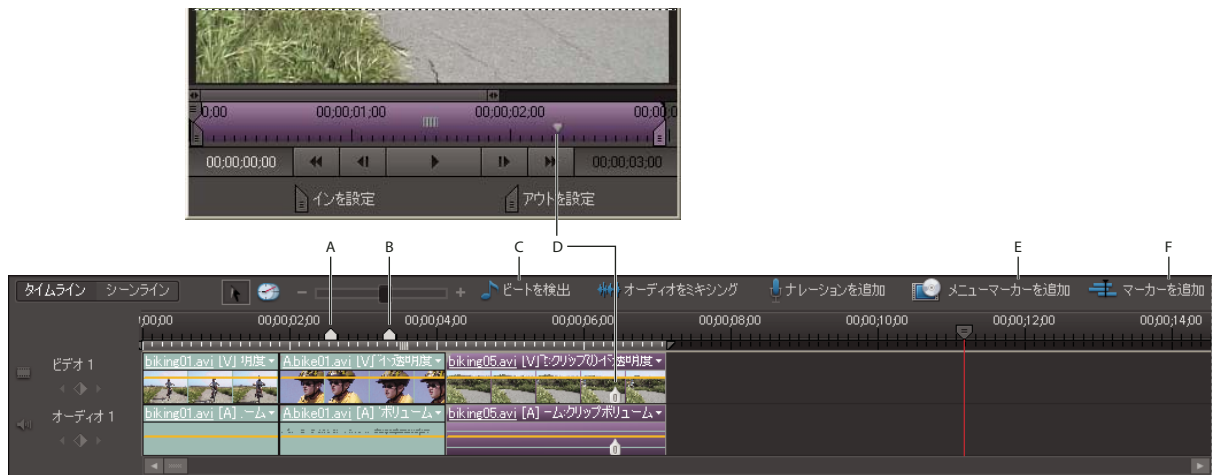
## クリップマーカーおよびタイムラインマーカーの操作

### クリップマーカーとタイムラインマーカーについて

クリップまたはムービー内の重要なポイントを記憶しておくために、マーカーを配置することができます。マーカーは、クリップの配置、整列、同期を行うためや、タイムラインにコメントを追加する際の目安として役立ちます。それぞれのムービーとクリップには最大で100個ずつの番号付きマーカー（0～99の番号が付きます）が指定可能で、番号なしマーカーは必要に応じていくつでも指定できます。Adobe Premiere Elements でのディスクメニューの作成用にメニューマーカーを追加することもできます。（238ページの「[メニューマーカーの使用](#)」を参照してください）。

クリップおよびタイムラインマーカーの操作は、インポイントとアウトポイントの操作とほとんど同じです。ただし、インポイントとアウトポイントがクリップの実際の開始ポイントと終了ポイントを設定するのに対し、マーカーは参照用であり、完成したムービーのクリップには影響しません。





タイムラインおよびモニタパネルに表示されるマーカーおよびモニタパネル

A. ムービー内のタイムラインマーカー B. ビートマーカー C. クリップマーカー D. ビートを検出ボタン E. メニューマーカーを追加ボタン

**注意：**ビートを検出ボタンをクリックすると、サウンドトラック内の主要なビートの位置にマーカーが作成され、クリップとビートを同期できるようになります。

ムービー内に既に配置したクリップにマーカーを追加した場合、そのクリップのインスタンスにのみ表示されます。プロジェクトビューでソースクリップを開いて追加したマーカーは、その後、ムービーに追加するクリップの各インスタンスにも表示されます。ソースクリップにマーカーを追加しても、既にムービーに組み込まれているクリップのインスタンスには影響しません。

プロジェクトビューでクリップを選択すると、モニタパネルにクリップ内のクリップマーカーだけが表示されます。タイムラインでクリップを選択すると、タイムラインマーカーだけが表示されます。また、クリップマーカーはタイムラインのクリップ上にアイコンとしても表示され、タイムラインマーカーはタイムラインのタイムラインルーラ上に表示されます。

**注意：**クリップまたはムービーのマーカーの追加、移動および削除については、Adobe Premiere Elements ヘルプの「クリップマーカーおよびタイムラインマーカーの操作」を参照してください。

## 関連項目

238 ページの「[メニューマーカーの使用](#)」

## クリップマーカーとタイムラインマーカーの追加

マーカーは、タスクパネル内のクリップ、タイムライン内のクリップインスタンス、タイムラインのタイムラインルーラのいずれかに追加できます。マーカーには、クリップマーカーとタイムラインマーカーの 2 種類があります。一般に、クリップマーカーは各クリップの重要な時間位置を指定する場合に追加します。例えば、特定のアクションやサウンドの時間位置を示すときに使用します。タイムラインのタイムラインルーラに追加するタイムラインマーカーは、シーンやタイトルの位置など、ムービー全体での重要なポイントを指定する場合に使用します。タイムラインマーカーには、コメントや Web ページにリンクする URL を含めることもできます

マーカーは、番号を付けることも、番号なしでも使用することもできます。多くのマーカーを使用する場合は、番号付きのマーカーが便利です。番号付きのマーカーの場合は、マーカー番号 5 からマーカー番号 40 のように、マーカー番号を指定してすばやく移動できます。番号なしのマーカーの場合は、前後のマーカーにしか移動できません。また、マーカーにコメントを記述する場合は、マーカーに番号が付いているほうが説明しやすくなります。例えば、作業メンバーに「マーカー 12 の色をチェックしてください」と指示したり、「マーカー 42 のコメントを参照してください」と伝えることができます。

## ソースクリップまたはクリップインスタンスへのマーカーの追加

1 次のいずれかの操作を行います。

- ソースクリップにマーカーを追加するには、プロジェクトビューでクリップをダブルクリックします。
- クリップインスタンスにマーカーを追加するには、タイムラインでクリップをダブルクリックします。

クリップがプレビューウィンドウに表示されます。

2 プレビューウィンドウで、マーカーを設定したいフレームに時間インジケータ  を移動します。

3 クリップ／クリップマーカーを設定を選択して、「番号なし」、「次に使用可能な番号」または「番号を指定」を選択します。

4 「番号を指定」を選択した場合は、「マーカーの番号」フィールドに番号を入力して、「OK」をクリックします。

マーカーをソースクリップに追加すると、マーカーはクリップに保存され、その後タイムラインに配置するすべてのクリップインスタンスに表示されます。マーカーをクリップインスタンスに追加すると、マーカーはタイムライン内のそのクリップインスタンスにのみ表示されます。

## マーカーのタイムラインへの追加

1 タイムラインのビデオトラックまたはオーディオトラック上の何も表示されていない部分をクリックします。これにより、タイムラインがアクティブになり、クリップが選択解除されます。

2 タイムラインで、マーカーを設定したいフレームに時間インジケータ  を移動します。

3 タイムラインルーラまたはモニタパネルで右クリックするか、タイムライン／タイムラインマーカーを設定を選択して、次のいずれかのオプションを選択します。

**番号なし** 番号のないマーカーを設定します。

**次に使用可能な番号** 未使用の最も小さい番号を使用して番号付きマーカーを設定します。

**番号を指定** 0～99の範囲で未使用の番号を指定するためのダイアログボックスが開きます。

 マーカーは、ムービーまたはクリップの再生中でも挿入できます。その場合は、モニタパネルのマーカー設定位置で、番号なしマーカーを設定アイコンをクリックするか、\*（アスタリスク）キーを押します（テンキーのみ）。

マーカーが、タイムラインのタイムラインルーラ上の時間インジケータがある位置に表示されます。

## タイムラインマーカーへのコメント、チャプタ情報、URL リンクの挿入

タイムラインマーカーは、ムービーの重要なフレームを区別するのに役立つだけでなく、コメント、チャプタ番号または URL も指定することができます。コメント、チャプタ番号または Web リンクはタイムラインマーカーにだけ指定することができ、クリップマーカーに指定することはできません。

ムービーを Adobe® Encore® に読み込む場合、タイムラインマーカーを使用してチャプタリンクを指定することができます。Encore では、チャプタフィールドにテキストまたは番号を指定したタイムラインマーカーが自動的にチャプタポイントに変換されます。また、コメントフィールドの内容はチャプタポイントの説明フィールドに設定されます。

タイムラインマーカーには URL と Web ページのフレームが指定できるため、フレームベースの Web ページをデザインするのが面倒でなければ、Web 用のムービーを作成して Web ページに組み込むと、マーカーで指定したフレーム中のリンクをブラウザに表示することができます。つまり、ムービーを再生しながら、マーカーの位置に到達するたびに Web ページの表示を切り替えることが可能です。例えば、休暇中に撮影したムービーを家族のホームページで表示させながら、Web ページの別のフレームで休暇についての説明や静止画を順番に表示させることができます。ただし、いま紹介したようなムービーを作成するには Web の知識も必要で、ムービーと Web ページの表示が一致するように細かな計画を立てておく必要があります。また、Web マーカーをサポートするファイルの種類（QuickTime または Windows Media）を使用して、ムービーを書き出す必要があります。

マーカーのデュレーションは 1 フレームを超える長さで設定できます。タイムラインでは、タイムラインマーカーのデュレーションの長さに応じて、タイムラインマーカーアイコンの右側に白い線が表示されます。

- 1 タイムラインのタイムラインルーラで、タイムラインマーカーをダブルクリックしてマーカーダイアログボックスを開きます。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - コメントを作成するには、「コメント」ボックスにメッセージを入力します。
  - マーカーのデュレーションを変更するには、デュレーションの値をドラッグするか、値をクリックして新しい値を入力し、Enter キーを押します。
  - Adobe Encore 用のチャプタポイントを作成するには、「チャプタ」ボックスにチャプタ名または番号を入力します。
  - Web リンクを作成するには、「URL」ボックスと「フレームターゲット」ボックスに Web アドレスとフレーム番号を入力します。「フレームターゲット」ボックスに指定するフレーム番号は、ムービーを組み込む Web ページのフレームと一致している必要があります。
- 3 ほかのタイムラインマーカーのコメントを入力したり、オプションを指定するには、「前へ」または「次へ」をクリックします。
- 4 手順 1 ～ 3 を繰り返してタイムラインマーカーに情報を入力し、入力が完了したら「OK」をクリックします。

#### 関連項目

238 ページの「[メニューマーカーについて](#)」

## マーカーの移動と削除

マーカーはタイムライン内でドラッグできます。ムービー内に既に配置したクリップのクリップマーカーを変更するには、対象となるクリップのインスタンスをプレビューウィンドウで開き、そこで変更を行います。タイムラインではクリップマーカーを直接操作できません。

タイムラインマーカーは、マーカーを設定したフレームに結合されるわけではありません。例えば、クリップをインサートしても、既存のタイムラインマーカーは移動されず、タイムラインルーラ上の元の位置に残ります。これとは対照的に、クリップ内のクリップマーカーは、クリップと一緒に移動します。

### マーカーの移動

- ❖ タイムラインのタイムラインルーラで、マーカーを別の位置にドラッグします。タイムラインルーラの両端よりも外側に向かってドラッグすると、タイムラインルーラがスクロールします。

**注意：**クリップマーカーをタイムライン上で移動することはできません。クリップマーカーの移動は、プレビューウィンドウでクリップを開き、プレビューウィンドウのタイムラインルーラ上で行います。

### タイムラインマーカーの削除

- 1 タイムラインで、時間インジケータ  をタイムラインマーカーの位置に移動します。

 時間インジケータとマーカーの位置を正確に一致させるには、タイムラインルーラを最大のズームレベルまで拡大表示するか、タイムライン／タイムラインマーカーへ移動を選択して、メニューから「次へ」、「前へ」、「番号付き」のいずれかを選択します。

- 2 タイムライン／タイムラインマーカーを消去を選択し、メニューからオプションを選択します。

**時間インジケータ位置のタイムラインマーカー** 時間インジケータ位置にあるタイムラインマーカーを削除します（このオプションが選択できない場合は、時間インジケータとマーカーの位置が正確に一致していないことを意味します）。

**すべてのマーカー** すべてのタイムラインマーカーをムービーから削除します。

**番号付き** すべての番号付きマーカーのリストから番号付きタイムラインマーカーを削除します。

**注意:** タイムラインマーカーは、タイムラインルーラの外側にドラッグして削除することはできません。

## クリップマーカーの削除

1 タイムラインでクリップを選択します。

2 時間インジケータ  をクリップマーカーに移動します。

 時間インジケータとマーカーの位置を正確に一致させるには、タイムラインルーラを最大のズームレベルまで拡大表示するか、クリップ/クリップマーカーへ移動を選択して、メニューから「次へ」、「前へ」、「番号付き」のいずれかを選択します。

3 クリップ/クリップマーカーを消去を選択し、メニューからオプションを選択します。

**現在のマーカー** 現在の時間インジケータ位置にあるマーカーを削除します。(このオプションが選択できない場合は、時間インジケータとマーカーの位置が正確に一致していないことを意味します)。

**すべてのマーカー** すべてのクリップマーカーがクリップから削除されます。

**番号付き** すべての番号付きマーカーのリストから番号付きクリップマーカーが削除されます。

## すべてのマーカーの消去

1 次のいずれかの操作を行います。

- ・ クリップからすべてのクリップマーカーを消去するには、タイムラインでクリップを選択します。
- ・ タイムラインからすべてのタイムラインマーカーを消去するには、タイムラインをアクティブにします。

2 クリップ/クリップマーカーを消去/すべてのマーカー、またはタイムライン/タイムラインマーカーを消去/すべてのマーカーを選択します。

## タイムラインでのクリップマーカーまたはタイムラインマーカーへの移動

1 次のいずれかの操作を行います。

- ・ クリップマーカーへ移動するには、タイムラインでクリップを選択します。
- ・ タイムラインマーカーへ移動するには、タイムラインでクリップを選択していないことを確認します。

2 クリップ/クリップマーカーへ移動、またはタイムライン/タイムラインマーカーへ移動を選択して、メニューから「次へ」、「前へ」、「番号付き」のいずれかを選択します。

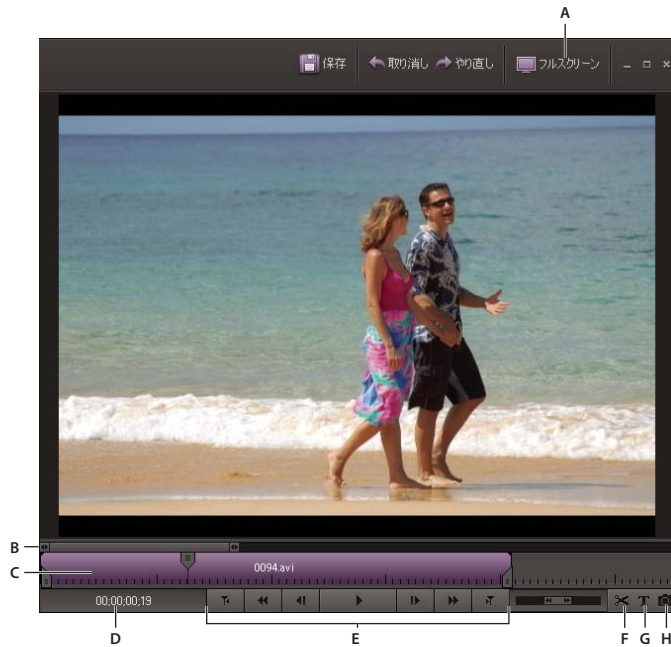
 タイムラインメニューで「スナップ」オプションを選択しておくと、クリップをマーカーに配置しやすくなります (オンになっている場合はチェックマークが表示されます)。このオプションをオンにしておくと、クリップをタイムラインにドラッグして配置したときに、マーカーにスナップされます。

# ムービーのプレビュー

## モニタパネルでのムービーのプレビュー

モニタパネルで、ムービーの全体または一部を簡単にプレビューできます。ムービーをプレビューするには、最初にエフェクト (モーション、不透明度、ボリュームの設定) を適用したり、すべてのトラック上のクリップを表示する準備を整えておく必要があります。ビデオの画質とフレームレートは、ムービーをリアルタイムでプレビューできるように自動的に調整

されます。クリップの継ぎ目がカットのみのムービーは、通常、標準の品質とフレームレートでプレビューされます。エフェクトが適用されたり、ビデオとオーディオが多重構造になっている複雑なムービーの場合には、プレビューする前にレンダリングが必要になる場合があります。



モニタパネル

A. フルスクリーンで再生 B. ズームコントロール C. ミニタイムライン D. 現在の時間 E. 再生コントロール F. クリップを分割 G. テキストの追加 H. フレーム停止

❖ モニタパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- ムービーをプレビューするには、再生ボタン をクリックするか、スペースバーを押します

**注意：** 現在時刻インジケータをムービーの先頭に設定するには、Home キーを押します。

- プレビューを一時停止するには、一時停止ボタン をクリックするか、スペースバーを押します。
- プレビューの表示速度を調整するには、シャトルスライダを右にドラッグします。シャトルスライダを大きくドラッグするほど、クリップの再生は速くなります。
- 逆再生するには、シャトルスライダを左にドラッグします。シャトルスライダを大きくドラッグするほど、クリップの巻き戻しは速くなります。
- 1 つ先のフレームへ移動するには、次のフレームボタン をクリックします。5 つ先のフレームへ移動するには、Shift キーを押しながら次のフレームボタンをクリックします。
- 1 つ前のフレームへ移動するには、前のフレームボタン をクリックします。5 つ前のフレームへ移動するには、Shift キーを押しながら前のフレームボタンをクリックします。
- 別のフレームにジャンプするには、現在の時間の表示をクリックし、新しい時間を入力します（コロンやセミコロンを入力する必要はありません。ただし、100 未満の値はフレーム数として解釈される点に注意してください）。
- 前のクリップの最後（カットまたは編集ポイント）へ移動するには、前の編集ポイントへ移動ボタン をクリックします。
- 次のクリップの先頭へ移動するには、次の編集ポイントへ移動ボタン をクリックします。

## シーンラインから 1 つのクリップをプレビュー

❖ シーンラインでクリップをダブルクリックします。

## モニタパネルのミニタイムラインのズームインとズームアウト

シーンラインを使用しているときに、モニタパネルのミニタイムラインをズームインまたはズームアウトして、表示する時間範囲を拡大または縮小することができます。ミニタイムラインをズームインすると、短時間における変化を確認しやすくなります。例えば、1 つのフレームのデュレーションを確認することもできます。ズームアウトすると、長時間における変化を確認しやすくなります。

❖ ズームインまたはズームアウトするには、ミニタイムラインの端をドラッグします。

## プレビュー時のタイムラインのスクロール

表示されているタイムラインよりシーケンスが大きい場合は、フィルムが画面を横切って移動するように、タイムラインを右から左へ自動的にスクロールするよう設定できます。これにより、シーケンス全体を表示するのにズームアウトする必要がなくなります。

1 編集／環境設定／一般を選択します。

2 再生時のタイムラインスクロールメニューからオプションを選択します。

**スクロールなし** タイムラインをスクロールしません。

**ページスクロール** タイムラインの可視領域を 1 ページ単位でスクロールします。

**スムーズスクロール** 表示されているタイムラインの中央に時間インジケータがある間、タイムラインをスクロールします。

## モニタパネルでのセーフマージンの表示

モニタパネルには、セーフマージン（セーフガイド）を表示できます。この表示を参考にして、プロジェクト内のテキストやオブジェクトがセーフゾーンの外側にはみ出ないかどうかを確認できます。テキストやオブジェクトがセーフゾーンの外側にはみ出ている場合は、特定の画面で再生するときその部分が途切れることになります。セーフマージンは、編集操作を行う際のガイドでしかなく、プレビューファイルやムービーを書き出したファイルには含まれません。



モニタパネルに表示されたセーフマージン  
A. アクションセーフマージン B. タイトルセーフマージン

- ❖ モニタパネルを右クリックして、「セーフマージン」を選択します。名前の横にチェックマークが表示されている場合は、セーフマージンガイド表示がオンであることを示しています。

💡 標準のアクションセーフマージンとタイトルセーフマージンは、それぞれ 10 % と 20 % になっています。セーフマージンのサイズは、プロジェクト設定ダイアログボックスで変更できます。

## 関連項目

207 ページの「[静止タイトルの作成](#)」

27 ページの「[プロジェクト設定の確認](#)」

## フルスクリーンモードでのプレビュー

クリップまたはムービーの詳細を確認するには、フルスクリーンモードでプレビューします。このモードでは、コンピュータの画面いっぱいにビデオが表示され、クリップとムービーの詳細な部分まで確認できます。フルスクリーンでプレビューすると、ほかの人とも室内で作品を一緒に見ることができます。

### ムービーのフルスクリーンモードでの再生

- ❖ アプリケーションの右上隅にあるフルスクリーンボタン  をクリックします。プレビュー画面が画面いっぱいに表示され、自動的に再生を開始します。

### フルスクリーンプレビューの一時停止、逆再生および再生

フルスクリーンプレビューの再生および一時停止に加えて、1 フレーム単位で前に戻したり先に進めることができます。

- 1 コントロールバーを表示するには、画面下部にカーソルを移動します。





フルスクリーンプレビューでプレーヤーコントロールを表示するには、画面下部にカーソルを移動します。

- 2 一時停止ボタン **⏸**、前のフレームボタン **⏮**、または次のフレームボタン **⏭** をクリックします。

## フルスクリーンモードの終了

- 1 コントロールバーを表示するには、画面下部にカーソルを移動します。
- 2 コントロールバーの右側にある終了ボタンをクリックします。

## テレビモニタでのプレビュー

ビデオカメラまたはアナログデジタルコンバータ（デジタイザ）を使用して、テレビモニタまたはビデオモニタでムービーをプレビューすることができます。プロジェクト設定ダイアログボックスには、DV デバイスを使用してプレビューするためのオプションがあります。ただし、これらの設定を変更する前に、ハードウェアを正しく設定しておく必要があります。

**注意：**テレビモニタまたはビデオモニタがビデオカメラまたはアナログデジタルコンバータに接続されており、デバイスが IEEE 1394 ポート経由でコンピュータに正しく接続されていることを確認してください。また、デバイスがアナログオーディオとアナログビデオをモニタに出力するように設定してください。モニタを自動検出するデバイス以外の場合には、メニューオプションからモニタを選択してください（詳しくは、使用するデバイスに付属の取扱説明書を参照してください）。

- 1 編集／プロジェクト設定／一般を選択し、「再生設定」ボタンをクリックします。
- 2 「リアルタイム再生」セクションで、次のオプションを選択します。
  - テレビモニタと同時にモニタパネルでもプレビューする場合は、「デスクトップビデオ」オプションをオンにします。モニタパネルでの再生が不安定な場合は、このオプションをオフにします。
  - 「外部デバイス」で、テレビモニタに出力するビデオカメラまたはデジタイザに合わせてオプションを選択します。
  - 「縦横比を変換」で、「ハードウェア（サポートされている場合）」を選択します。
  - テレビモニタでビデオとともに音声もモニタする場合は、「外部デバイスオーディオ」をオンにします。このオプションを有効にすると、再生時に音声とビデオが同期されます。

**注意：**リアルタイム再生では、完全にレンダリングされた最終版のプレビューを即時に見ることができます。レンダリングを必要としない編集機能を使用すると、編集時の作業内容を自由に見直したり、いろいろな設定を試すことができます。最適な再生フレームレートを得るには、Pentium® 4、3GHz またはそれより上位のシステムを使用してください。

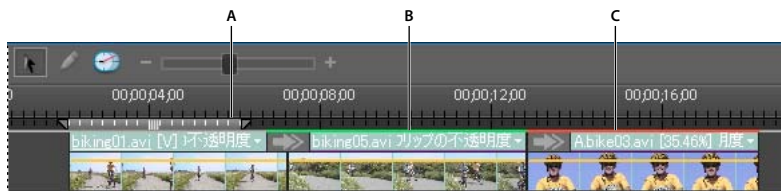
- 3 「書き出し」セクションの「外部デバイス」では、指定したデバイス用にテープに書き出すかどうかを選択します。このオプションは再生に影響しません。
- 4 「デスクトップ表示モード」セクションで、ディスプレイアダプタが DirectX® をサポートしている場合は、「GPU エフェクト高速化」をオンにします。サポートしていない場合は、「互換」または「標準」のうち、システムで最適な再生結果が得られるほうを選択します。
- 5 その他の再生設定は変更しないで、「OK」をクリックします。
- 6 プロジェクト設定ダイアログボックスで「OK」をクリックします。

## プレビュー部分のレンダリング

エフェクトを適用したり、ビデオとオーディオが多重構造になっている複雑なムービーやインスタントムービーの場合には、正しく表示するために多くの処理時間が必要になります。Adobe Premiere Elements で十分な速度と品質で表示できない部分がある場合、細い赤い線がタイムラインのタイムラインルーラに追加されます。これらの部分をプレビューするには、まずレンダリングという作業を行う必要があります。レンダリングを行うと、多重構造のトラックやエフェクトが計算され、作成されたプレビューがファイルに保存されます。Adobe Premiere Elements は、ムービーのその部分をプレビューする際に、このプレビューファイルを使用します。一度レンダリングすると、対象部分を変更しない限り、レンダリングし直す必要はありません（レンダリングされた部分は、タイムライン上に緑の線で示されます）。

**注意：**レンダリングした部分に大幅な変更を加える場合、プレビューファイルは意味がなくなり、緑の線は赤い線に変わります。複雑なエフェクトをフルフレームレートでプレビューするには、対象の部分再度レンダリングする必要があります。

レンダリングする部分は、タイムラインのワークエリアバーを使用して指定します。



タイムライン

A. ワークエリアバー B. 完全にレンダリングされた部分を示す緑のバー C. 適切な品質でプレビューするにはレンダリングが必要な部分を示す赤いバー

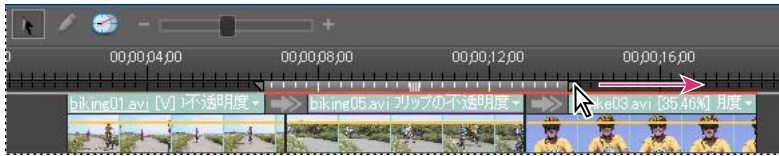
## レンダリングする部分の設定

- ワークエリアバーの中央（縦線が数本表示されている部分）を、プレビューする部分の上までドラッグします。ワークエリアバーは、必ず中央部分をドラッグしてください。この部分以外をドラッグすると、時間インジケータが移動してしまいます。



プレビューするセクションへのワークエリアバーのドラッグ

- ワークエリアバーの中央（縦線が数本表示されている部分）が表示されていない場合は、Alt キーを押しドラッグすると、ワークエリアバーを移動することができます。



ワークエリアの終了位置を指定するためのワークエリアマーカーのドラッグ

- 時間インジケータを移動し、Alt + [ キーを押してワークエリアの開始位置を設定します。
- 時間インジケータを移動し、Alt + ] キーを押してワークエリアの終了位置を設定します。
- ワークエリアバーの幅をムービー全体に設定するには、Alt キーを押しながらワークエリアバーをダブルクリックします。
- 単純にワークエリアバーをダブルクリックすると、タイムラインルーラの幅とムービー全体の長さのどちらか短いほうに設定されます。

💡 ワークエリアバーの上にポインタを移動すると、ワークエリアバーの開始タイムコード、終了タイムコードおよびデュレーションを示すツールヒントが表示されます。

## プレビューのレンダリング

- ❖ プレビューする部分にワークエリアバーを設定して、タイムライン／ワークエリアをレンダリングを選択します（レンダリング時間は、お使いのシステムのリソースと該当するタイムラインの構成領域の複雑さによって変わってきます）。

💡 ワークエリアバーを設定して Enter キーを押しても、プレビューをレンダリングできます。

## プレビューファイルの削除

ムービーを再生すると、トラックとエフェクトがバックグラウンドで合成され、その結果作成されたムービーがモニタパネルで再生されます。ムービーをレンダリングした場合には、自動的にプレビューファイルが作成されて、ハードディスクに保存されます。一度レンダリングすると、トラックとエフェクトを再処理する必要はなく、プレビューファイルを直接再生できます。また、プレビューファイルがあれば、最終的なムービーを書き出すときの時間も節約することができます。プレビューファイルに保存されている情報が使用できるため、書き出しのためにレンダリングし直す必要がないからです。

- ❖ タイムラインまたはシーンラインをアクティブにして、タイムライン／レンダリングファイルを削除を選択します。削除を確認するダイアログボックスが表示されたら「OK」をクリックします。

**注意：** Windows デスクトップ上で直接ファイルを削除するのではなく、「レンダリングファイルを削除」コマンドを使用して削除してください。プロジェクトはソースメディアと同様にプレビューファイルを参照しています。そのため、このコマンドを使用せずにプレビューファイルを移動または削除すると、プロジェクトを次回開いたときに、ファイルの位置を問い合わせるダイアログが表示されます。

## 関連項目

32 ページの「[スクラッチディスクについて](#)」

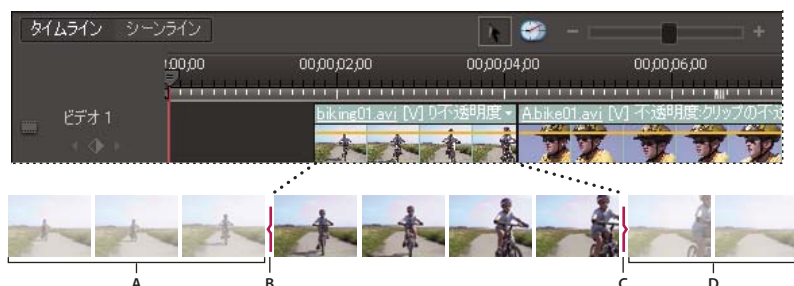
## 第8章：クリップの編集

クリップの編集では、クリップをプレビューしたり、素材の不要部分をトリミングしたりするだけでなく、速度、方向、長さなどのクリップのプロパティを変更することができます。また、ほかのプログラムで作成したメディアクリップを Adobe® Premiere® Elements® で作成元のアプリケーションを起動して編集することもできます。

### クリップのトリミング

#### クリップのトリミングと復元について

通常、クリップ全体をムービーで使用することはほとんどなく、インポイントとアウトポイントを設定して、実際にどのフレームを使用したいのか定義するのが一般的です。インポイントは使用するクリップの最初のフレームで、アウトポイントは使用するクリップの最後のフレームです。インポイントとアウトポイントを設定しても、ムービーに使用したい部分を区別しているだけで、指定した部分以外のフレームがハードディスクから削除されるわけではありません。インポイントとアウトポイントは、インポイントとアウトポイントで指定された範囲内のフレームだけを表示する窓枠のように機能します。必要に応じてインポイントとアウトポイントを移動させて、トリミングされたフレームを元に戻すことができます。



クリップ全体の中で表示部分を示す窓枠のような働きをするインポイントとアウトポイント  
A. トリミングされたフレーム B. インポイント C. アウトポイント D. トリミングされたフレーム

フレームのトリミングは、クリップの一方の端から行います。クリップの中間からフレームをトリミングしたい場合には、最初にクリップを分割します（分割すると、元のクリップは2つのクリップになります）。その後、分割したクリップのうち、最初のクリップの最後尾か2番目のクリップの先頭から不要なフレームをトリミングします。

クリップのトリミングは、プレビューウィンドウ、モニタパネルのミニタイムライン、またはタイムラインで行うことができます。プレビューウィンドウでは、ソースクリップ（タイムラインに挿入されていないクリップ）からトリミングしたフレームを復元できます。タイムライン内のクリップからフレームを復元する場合は、タイムラインを使用します。

#### 関連項目

119 ページの「[クリップの分割](#)」

#### シーンラインからのクリップのトリミング

シーンラインを使用しているときに、モニタパネルのミニタイムラインで直接クリップをトリミングできます。モニタパネルでクリップをトリミングすると、元のクリップではなく、シーンラインに表示されるクリップだけがトリミングされます。

## 関連項目

82 ページの「シーンラインの概要」

## モニタパネルでのクリップのトリミング

1 シーンラインでクリップを選択します。

クリップがモニタパネルに表示されます。また、クリップのファイル名が示されたクリップ表示がミニタイムライン上に表示されます。

2 次のいずれかの操作を行います。

- クリップを先頭からトリミングするには、クリップ表示の左側にあるインポイントハンドル  を右にドラッグします。
- クリップを最後からトリミングするには、クリップ表示の右側にあるアウトポイントハンドル  を左にドラッグします。

ドラッグしたハンドルの位置にあるフレームがモニタパネルに表示されます。

## クリップの中間からのフレームの削除

クリップの先頭と最後の部分からムービーを作成し、中間を削除する場合は、不要な部分の直前でクリップを分割して 2 つのクリップを作成し、2 番目のクリップの先頭から不要な部分をトリミングします。

1 シーンラインで、不要な部分が含まれているクリップを選択します。

クリップがモニタパネルに表示されます。同時に、クリップのファイル名が示されたクリップ表示がミニタイムライン上に表示されます。

2 モニタパネルで、不要な部分の開始フレームまで時間インジケータをドラッグします。

3 モニタパネルで、クリップを分割ボタン  をクリックします。

ミニタイムラインとシーンラインのクリップ表示が 2 つになります。

4 ミニタイムラインで 2 番目のクリップのクリップ表示を選択します。

**注意：**最初のクリップを選択し、新しいアウトポイントを設定して次の操作を行っても、同様に編集できます。

5 クリップ表示のインポイントハンドル  を右にドラッグして、不要な部分を越えた位置でドロップします。



ミニタイムラインで、インポイントハンドルをドラッグして、クリップの先頭からフレームをトリミングします。

2 番目のクリップの先頭（または、最初のクリップを編集した場合は、最初のクリップの最後）から不要な部分が削除され、最初と 2 番目のクリップの間隔が自動的に詰められます。

## モニタパネルでのフレームの復元

1 シーンラインでクリップを選択します。

クリップのファイル名と、クリップのインポイントとアウトポイントがモニタパネルのミニタイムラインに表示されます。

2 モニタパネルのミニタイムラインで、次のいずれかの操作を行います。

- クリップの先頭のフレームを復元するには、インポイントハンドル  を左にドラッグします（先頭のクリップを除く）。
- クリップの最後のフレームを復元するには、アウトポイントハンドル  を右にドラッグします。

## モニタパネルのミニタイムラインのズームインまたはズームアウト

シーンラインを使用している場合は、ミニタイムラインがモニタパネルに表示されます。ズームレベル（表示倍率）を調整して、ミニタイムラインを拡大または縮小して表示できます。ミニタイムラインのズームレベルおよび表示部分は、ミニタイムラインのすぐ上にある細いズームコントロールで制御します。最大まで伸ばすと、ミニタイムライン全体を表示できます。ズームコントロールを使用しても、表示されているクリップまたはムービーのズームレベルは変わりません。



ズームコントロールのいずれかの端にあるタブをモニタパネルの中央に向かってドラッグするとズームインし、端に向かってドラッグするとズームアウトします。

- ズームインするには、ズームコントロールのいずれかの端にあるタブ  を中央に向かってドラッグします。
- ズームアウトするには、ズームコントロールのいずれかの端にあるタブ  をミニタイムラインの端に向かってドラッグします。

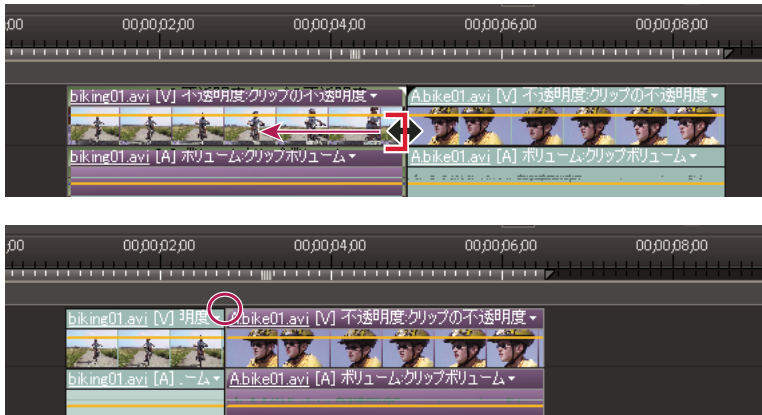
 ミニタイムラインの別の範囲を表示するには、ズームコントロールの中央をドラッグしてミニタイムラインを右または左へスクロールします。ズームインでミニタイムラインを拡大表示していると、スライダの移動位置が分からなくなることがありますが、左右にドラッグするとルーラをスクロールすることができます。

## タイムラインでのトリミング

タイムラインでクリップの端をドラッグすると、クリップの端からフレームをトリミングしたり、トリミングしたフレームを再び使用することができます。インポイントまたはアウトポイントをドラッグすると、変更位置のフレームがモニタパネルに表示され、目的となるフレームの位置を正確に確認できます。トリミングしている端のとなりに別のクリップがある場合、モニタパネルには両方のクリップのフレームが横に並んで表示されます。左側のフレーム（アウトポイント）のほうが先で、右側のフレーム（インポイント）のほうが後になります。クリップの端をドラッグすると、後ろに続くクリップはドラッグした分だけ移動します。

フレームのトリミング中は、トリミングしているフレーム数がツールヒントに表示されます。このウィンドウには、クリップの端をムービーの先頭に向かってドラッグすると負の値が、ムービーの最後に向かってドラッグすると正の値が表示されます。クリップがトリミングされているかどうかは、タイムラインのクリップの上端に小さなグレーの三角形が表示されているかどうかで見分けることができます。この三角形は、その端がトリミングされていないことを意味します。





トリミング中（上）およびトリミング後（下）のタイムライン。トリミングすると、クリップの隅のグレーの三角形が消えます。

リンククリップ（サウンドトラックの含まれたビデオ）の場合、クリップの一方の端をドラッグすると、両方のトラックのクリップのインポイントまたはアウトポイントが変更されます。スプリット編集（L カット編集または J カット編集とも呼ばれます）を行うために、リンククリップを個別にトリミングしたい場合は、Alt キーを押しながらトリミングすると、ビデオとオーディオのインポイントおよびアウトポイントを別々に設定できます。

## 関連項目

87 ページの「[タイムラインの概要](#)」

## タイムラインでのクリップのトリミング

1 タイムラインで、選択ツール をクリックします。

リンククリップの片方だけをトリミングするには、Alt キーを押しながらリンククリップを選択して、一時的にリンクを解除します。2 つのクリップを一緒に移動するには、再度クリップを選択します。

2 トリミングするクリップの端にカーソルを移動して、目的のカーソルの表示に切り替えます。

- トリムインアイコン はクリップの先頭をトリミングします。
- トリムアウトアイコン はクリップの最後をトリミングします。

3 端を目的のフレームまでドラッグします。ドラッグするとモニタパネルにフレームが表示され、となりにクリップがある場合には、そのフレームも表示されます。トラック内でその後ろに続くクリップは、ドラッグした分だけ移動されますが、各クリップのデュレーションは変わりません。

**注意：**クリップのインポイントは、となりに位置するクリップの左端より左にドラッグすることはできません。

## タイムラインでのクリップの中間からのフレームの削除

ムービーの先頭または最後の映像を保持し、中間から映像を削除できます。不要な部分の前でクリップを分割し、2 番目のクリップの先頭から不要な部分をトリミングします。

1 タイムラインで、クリップの不要な部分の開始フレームまで時間インジケータをドラッグします。

フレームがモニタパネルに表示されます。

2 モニタパネルで、クリップを分割ボタン をクリックします。

選択した位置でクリップが分割されます。

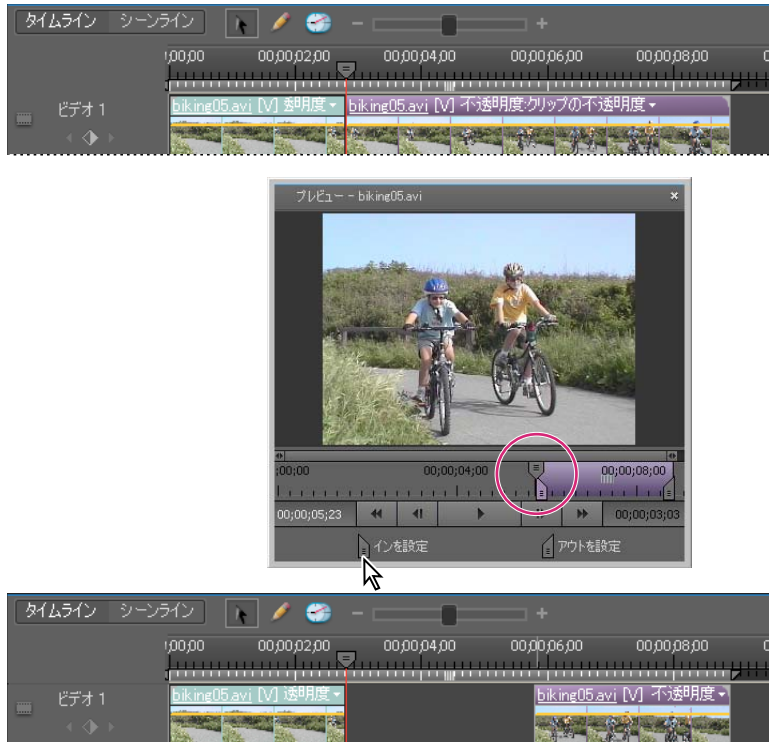
3 選択ツール をクリックします。

4 分割線の右側にあるクリップをダブルクリックします。クリップがプレビューウィンドウに表示されます。



**注意：**クリップを左に開き、新しいアウトポイントを設定して次の操作を行っても、同様に編集できます。

- 5 プレビューウィンドウで、時間インジケータ  を不要な素材の最後のフレームの直後にくるフレームにドラッグします。
- 6 インポイントを設定ボタン  をクリックします。2 番目のクリップの先頭から不要な部分がトリミングされ、タイムライン上のクリップが短くなります。2 番目のクリップとその前のクリップの間隔はそのままです。



クリップを分割して（上）、インポイントを設定すると（中央）、間隔が生じます（下）。

- 7 タイムラインの間隔を右クリックし、「削除し間隔を詰める」をクリックします。

## タイムラインでのフレームの復元

- 1 タイムラインで、選択ツール  をクリックします。
- 2 トリミングするクリップの端にカーソルを移動して、目的のカーソルの表示に切り替えます。
  - トリムインアイコン  はクリップの先頭からフレームを復元します。
  - トリムアウトアイコン  はクリップの最後からフレームを復元します。
- 3 端を目的のフレームまでドラッグします。

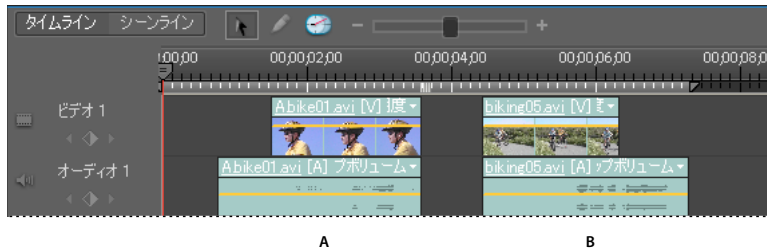
**注意：**リンククリップのビデオまたはオーディオだけのインポイントまたはアウトポイントを変更するには、Alt キーを押しながらドラッグします。ドラッグを始めたら、Alt キーを押し続ける必要はありません。

## リンクされているビデオの前後でのオーディオの再生

オーディオをビデオよりも先に開始したり、ビデオが次のクリップに入った後もオーディオを継続して再生させることができます（逆の場合もあります）。リンクされているオーディオとビデオを個別にトリミングする操作は、スプリット編集と呼ばれます。通常、1つのクリップでスプリット編集を作成する場合は、お互いが重ならないように、隣接するクリップに作成する必要があります。

次の 2 種類のスプリット編集を行うことができます。

- **J カット編集**（オーディオリード）の場合、リンクされているビデオよりも先にオーディオが開始されるか、またはオーディオの後にビデオが継続されます。
- **L カット編集**（ビデオリード）の場合、リンクされているオーディオよりも先にビデオが開始されるか、またはビデオの後にオーディオが継続されます。



A. J カット用にトリミングされたクリップ B. L カット用にトリミングされたクリップ

- 1 タイムラインで、選択ツール をクリックします。
- 2 クリップがほかのクリップと隣り合わせになっている場合は、Alt キーを押しながらオーディオクリップを別のトラックにドラッグすると、クリップの横にスペースができます。
- 3 (オプション) トリミングするビデオフレームに時間インジケータを移動します。スナップにチェックマークが付いていて、オンになっていることを確認します（オフの場合は、タイムライン／スナップを選択します）。
- 4 トリミングするビデオクリップの端にカーソルを移動し、次のいずれかの操作を行います。
  - クリップの先頭をトリミングする場合は、トリムインアイコン が表示されたら Alt キーを押し、端を目的のフレームヘドラッグします（ドラッグを開始したら Alt キーを放してかまいません）。ビデオクリップは前のクリップに揃えられたままになります。
  - クリップの最後をトリミングする場合は、トリムアウトアイコン が表示されたら Alt キーを押し、端を目的のフレームヘドラッグします（ドラッグを開始したら Alt キーを放してかまいません）。トラック内の後ろに続くクリップは左へ移動します。
- 5 Alt キーを押しながらクリップをドラッグすると、クリップのリンクは一時的に解除されます。2 つのクリップを一緒に移動または編集するには、もう一度クリップを選択します。
- 6 手順 4 でオーディオとビデオが同期しなくなった場合には（トラック内のクリップ名の左側に赤い数字が表示されます）、オーディオクリップ（ビデオクリップではありません）の数字を右クリックして「移動して同期」を選択します。

## プレビューウィンドウでのトリミング

クリップをプレビューし、新しいインポイントとアウトポイントを設定してから、タイムラインまたはシーンラインにクリップを追加できます。例えば、プレビューして画質を確認したり、不要な部分をトリミングしてからクリップを配置することができます。クリップのプレビューとトリミングは、プレビューウィンドウで行うことができます。

プレビューウィンドウでクリップをトリミングすると、タイムラインまたはシーンラインにそれ以降に挿入するすべてのインスタンスのインポイントとアウトポイントが設定されます。タイムラインまたはシーンラインに既に挿入されているクリップのインスタンスのインポイントとアウトポイントは変更されません。クリップのすべてのインスタンスで同じインポイントとアウトポイントを使用する場合は、タイムラインまたはシーンラインにクリップを挿入する前に設定します。



プレビューウィンドウ

A. ズームコントロール B. クリップのインポイント C. 現在の時間 D. 時間インジケータ E. 再生コントロール F. クリップのアウトポイント G. クリップのデュレーション（長さ）

## 関連項目

5 ページの「[ワークスペースの概要](#)」

105 ページの「[モニタパネルでのムービーのプレビュー](#)」

17 ページの「[プロジェクトビューの概要](#)」

105 ページの「[ムービーのプレビュー](#)」

## プレビューウィンドウでのクリップのプレビュー

- 1 タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、「プロジェクト」をクリックしてプロジェクトビューを開きます。
- 2 プロジェクトビューでクリップをダブルクリックし、プレビューウィンドウで次のいずれかの操作を行います。
  - クリップを再生するには、再生ボタン をクリックします。
  - 1 つ前または 1 つ先のフレームへ移動するには、前のフレームボタン または次のフレームボタン をクリックします。
  - 5 つ前または 5 つ先のフレームへ移動するには、Shift キーを押しながら、前のフレームボタン または次のフレームボタン をクリックします。

## プレビューウィンドウでのクリップのトリミング

タイムラインまたはシーンラインにクリップを挿入する前に、プレビューウィンドウでトリミングすることができます。プレビューウィンドウでのトリミングは、タイムラインまたはシーンラインに挿入されているクリップのインスタンスには影響を与えません。クリップをムービーに挿入した後も、プレビューウィンドウでクリップを開いて、後で挿入するクリップのインポイントとアウトポイントを変更することができます。また、前にトリミングしたフレームを元に戻したり、フレームをさらにトリミングすることもできます。

- 1 タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、「プロジェクト」をクリックしてプロジェクトビューを開きます。
- 2 プロジェクトビューでクリップをダブルクリックします。

3 クリップをトリミングするには、プレビューウィンドウで次のいずれかの操作を行います。

- 新しいインポイントを設定するには、インポイントハンドル  を目的の位置までドラッグするか、または時間インジケータ  を目的の位置までドラッグしてインを設定ボタン  をクリックします。
- 新しいアウトポイントを設定するには、アウトポイントハンドル  を目的の位置までドラッグするか、または時間インジケータ  を目的の位置までドラッグしてアウトを設定ボタン  をクリックします。

4 プレビューウィンドウの閉じるボタン  をクリックします。

プロジェクトビューからタイムラインまたはシーンラインにドラッグしたクリップのインスタンスのインポイントとアウトポイントは、トリミングしたクリップと同じになります。

## プレビューウィンドウでのフレームの復元

1 タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、「プロジェクト」をクリックしてプロジェクトビューを開きます。

2 プロジェクトビューでビデオクリップをダブルクリックします。

3 プレビューウィンドウで、次のいずれかの操作を行います。

- 時間インジケータが現在のインポイントの左右どちらにあっても、クリップの開始フレームとして設定するフレームに時間インジケータ  を移動します。インポイントを設定ボタン  をクリックします。
- 時間インジケータが現在のアウトポイントの左右どちらにあっても、クリップの終了フレームとして設定するフレームに時間インジケータ  を移動します。アウトポイントを設定ボタン  をクリックします。
- インポイントハンドルまたはアウトポイントハンドルを目的のフレームにドラッグします。

## プレビューウィンドウでのズームインまたはズームアウト

プレビューウィンドウでクリップをプレビューしているときに、ミニタイムラインをズームインまたはズームアウトして、表示する時間範囲を拡大または縮小することができます。ミニタイムラインをズームインすると、短時間における変化を確認しやすくなります。例えば、1つのフレームのデュレーションを確認することもできます。これとは反対に、ズームアウトすると、長時間における変化を確認しやすくなります。

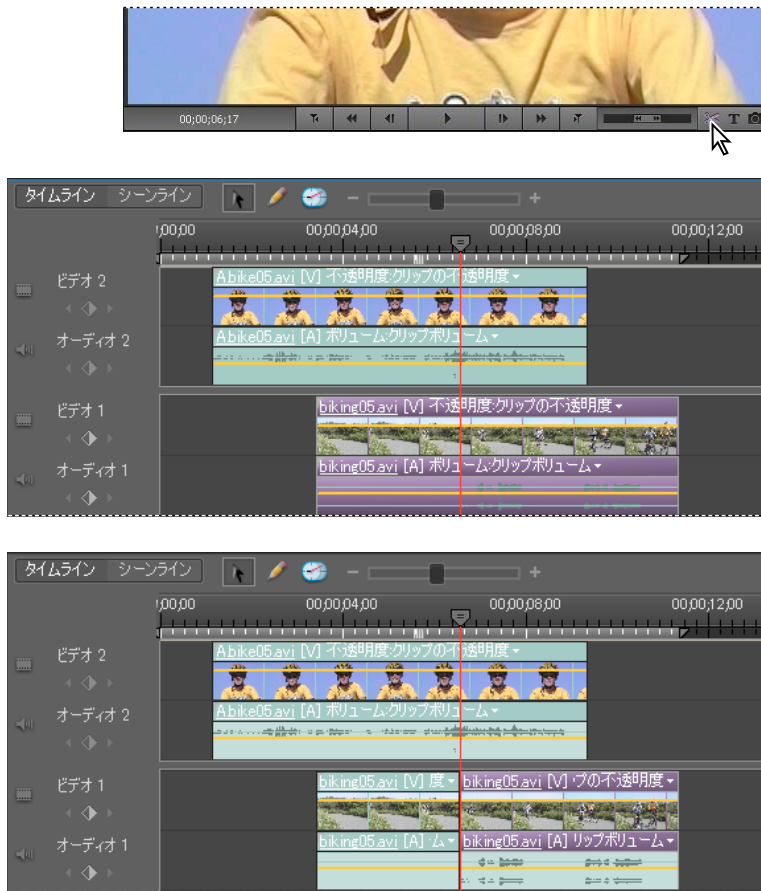
- ズームインするには、ズームコントロールのいずれかの端にあるタブ  を中央に向かってドラッグします。
- ズームアウトするには、ズームコントロールのいずれかの端にあるタブ  をミニタイムラインの端に向かってドラッグします。

 ミニタイムラインの別の範囲を表示するには、ズームコントロールの中央をドラッグしてミニタイムラインを右または左へスクロールします。ズームインでミニタイムラインを拡大表示していると、スライダの移動位置が分からなくなることがありますが、左右にドラッグするとルーラをスクロールすることができます。

## クリップの分割

クリップの最初の部分の再生速度を速くして、2番目の部分を通常の速さにするなど、クリップ内の各部分に異なるエフェクトを適用したい場合があります。この場合、クリップを複数に分割し、それぞれにエフェクトやトランジションを適用します。モニタパネルでクリップを分割ツール  を使用すれば、クリップを分割できます。このツールは、選択した1つまたは複数のクリップを時間インジケータの位置で切り離します。

クリップを分割すると、クリップは2つに分割され、元のクリップとは異なる新しいクリップが作成されます。クリップを別のクリップとリンクすると、新しいリンククリップも作成されます。これらの2つのクリップを組み合わせると、元のクリップになります。作成されるクリップは元のクリップと同じですが、ツールの分割位置に合わせてインポイントまたはアウトポイントが変更されます。これらのクリップを選択することも削除することもできます。



クリップを分割ツール（分割前（上）と分割後（下））は、選択したクリップを時間インジケータの位置で切り離します。

**注意：**エフェクト設定を時間の経過に従って変更する場合は、クリップを分割する必要はありません。そのような場合は、1つのクリップに複数のキーフレームを適用します

## 関連項目

194 ページの「[キーフレームについて](#)」

## クリップの分割

クリップは、任意のフレームで分割することができます。分割すると、そのフレームで終了するクリップと、そのフレームから開始するクリップが作成されます。これらの2つのクリップは、ほかのクリップと同じように編集することができます。

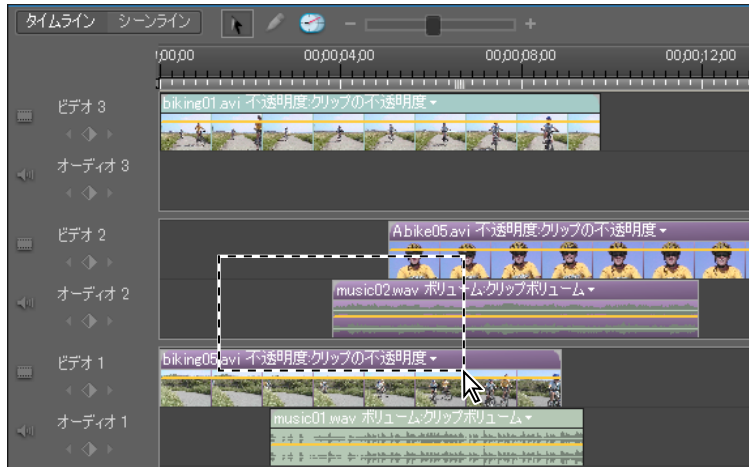
- 1 シーンラインまたはタイムラインでクリップを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - シーンラインを使用し、モニタパネルのミニタイムラインで、分割するフレームまで時間インジケータ  をドラッグします。
  - タイムラインで、分割するフレームまで時間インジケータ  をドラッグします。
- 3 モニタパネルで、クリップを分割ボタン  をクリックします。

元のクリップが、時間インジケータの位置で終了するクリップと開始するクリップの2つの新しいクリップになります。

## レイヤー化されている複数のクリップの分割

レイヤー化されている複数のクリップ（タイムラインで重なっているクリップ）を同時に分割できます。

- 1 タイムラインで選択枠をドラッグして、時間的に重なっている異なるトラック上のクリップを複数選択できます。



タイムラインで選択枠をドラッグして重なっているクリップを選択

- 2 タイムラインで、分割する位置まで時間インジケータ  をドラッグします。
- 3 モニタパネルで、クリップを分割ボタン  をクリックします。

## クリップの速度、デュレーション、方向の変更

### クリップの速度変更

クリップの速度を変更すると、クリップのデュレーション（長さ）が変わります。クリップの速度を上げるとフレームが削除されるので、クリップのデュレーションは短くなります。同様に、クリップの速度を下げるとフレームが繰り返され、デュレーションは長くなります。オーディオクリップの場合、速度を変更すると音程（ピッチ）も変わりますが、速度の変更に関係なく、オーディオクリップの元の音程を維持するオプションが「タイムストレッチ」コマンドに用意されています。

クリップの再生速度を変更するには、シーンラインは使用せずにタイムラインだけを使用します。

**注意：**インターレースフィールドを含むクリップの速度を変更する場合、Adobe® Premiere® Elements® によるフィールドの処理方法を調整しなければならないことがあります。特にクリップの元の速度よりも遅くする場合は、調整が必要になります。

#### 関連項目

105 ページの「[ムービーのプレビュー](#)」

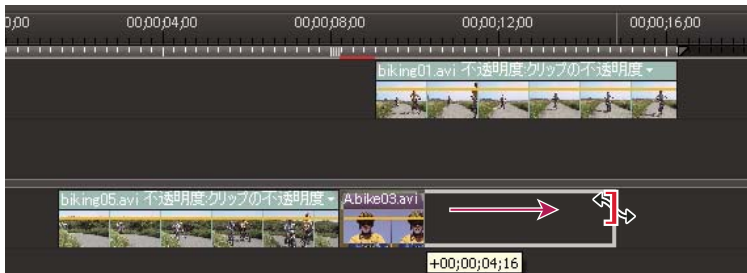
65 ページの「[読み込んだインターレースビデオのフィールドオプションの設定](#)」

### タイムストレッチツールを使用したクリップの速度変更

- 1 クリップの速度を下げる場合には、タイムラインでクリップをムービーの最後へ、またはスペースが空いている別のトラックへドラッグします。そうすれば、クリップを自由に伸ばすことができ、となりのクリップとぶつかってしまう心配がありません。タイムストレッチツールでクリップの速度を下げる場合、となりに位置するクリップの端を越えてクリップを伸ばすことはできません。



- 2 タイムラインの上部にあるタイムストレッチツール  をクリックします。
- 3 変更するクリップの端にカーソルを移動して、適切なアイコンが表示されるようにします。
  - タイムストレッチインアイコン  は、カーソルの左にクリップを伸ばします。
  - タイムストレッチアウトアイコン  は、カーソルの右にクリップを伸ばします。
- 4 クリップの端をドラッグします。クリップを長く伸ばすと速度を下げることができ、短くすると速度を上げることができます。



タイムストレッチツールを使用したクリップの速度の変更

- 5 変更をプレビューし、必要に応じて調整します。
- 6 手順 1 でクリップを移動した場合、選択ツールをクリックし、クリップをドラッグしてムービー内の位置へ戻します。

## 「タイムストレッチ」コマンドを使用したクリップの速度変更

- 1 タイムラインで、右側に別のクリップがあるクリップの速度を下げる場合、クリップを空のトラックにドラッグするか、ムービーの最後にドラッグしてから操作すると、とどりに位置するクリップとぶつからずに、クリップを伸ばすことができます。
  - 2 タイムラインでクリップを選択します。
- 注意：**クリップをタイムラインに挿入していない場合は、タスクパネルのプロジェクトビューでクリップを選択することもできます。
- 3 クリップ／タイムストレッチを選択します。
  - 4 タイムストレッチダイアログボックスで、「速度」にパーセント値を入力します。100 % よりも小さい値を入力するとクリップの速度は下がり、100 % よりも大きい値ではクリップの速度は上がります。
  - 5 (オプション) オーディオクリップの音程を変えないようにするには、「オーディオのピッチを維持」を選択します。
  - 6 「OK」をクリックします。変更をプレビューし、必要に応じて調整します。
  - 7 手順 1 でクリップを移動した場合には、クリップをドラッグしてムービー内の元の位置に戻します。

## クリップのデュレーションの設定

ビデオクリップやオーディオクリップのデュレーションとは、クリップの最初のフレーム（インポイント）から最後のフレーム（アウトポイント）までの再生時間のことです。編集前のクリップのデュレーションは、クリップを読み込んだりキャプチャしたときのデュレーションと同じです。通常は、端からフレームをトリミングしてクリップのデュレーションを変更しますが、デュレーションに任意の値を指定してクリップの最後をトリミングすることもできます。

ビデオとは異なり、静止画は元のクリップの長さに制限されず、デュレーションを任意の長さに設定できます。

- 1 タスクパネルのプロジェクトビューまたはタイムラインで、クリップを選択します。
- 2 クリップ／タイムストレッチを選択します。



- 3 タイムストレッチダイアログボックスで、リンクボタン  をクリックして速度とデュレーションのリンクを解除します。リンクされている状態でデュレーションを変更すると、クリップの再生速度も変更されます。
- 4 新しいデュレーションを入力し、「OK」をクリックします。

## クリップの逆再生

「逆再生」オプションを使用すると、クリップはアウトポイントからインポイントへと逆方向に再生されます。クリップの逆再生と速度の変更を同時に行うことも可能です。クリップの再生速度を変更するには、シーンラインは使用せずにタイムラインだけを使用します。

- 1 タイムラインでクリップを選択します。
- 2 クリップ/タイムストレッチを選択します。
- 3 (オプション) クリップの速度を変更するには、タイムストレッチダイアログボックスで「速度」にパーセント値を入力します。100 % よりも小さい値を入力するとクリップの速度は下がり、100 % よりも大きい値ではクリップの速度は上がります。
- 4 「逆再生」を選択し、「OK」をクリックします。

 クリップの逆再生と速度の変更を同時に行うには、「速度」に負の値を入力します。「-200」を入力するとクリップは逆方向に通常の 2 倍の速度で再生され、「-50」を入力すると逆方向に通常の半分の速度で再生されます。

## フレームのフリーズと保持

### ビデオフレームの書き出し

ビデオクリップの 1 つのフレームをキャプチャして、ムービーで静止画として使用したり、別の場所で使用するためにハードディスクに静止画ファイルとして保存することができます。例えば、静止画をムービーで使用すると、被写体が動きはじめたところを表示させてから、動きの途中で停止させて、スクリーンをフリーズすることができます。

- 1 シーンラインまたはタイムラインでクリップを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - シーンラインを使用し、モニタパネルのミニタイムラインで、キャプチャするフレームまで時間インジケータ  をドラッグします。
  - タイムラインで、キャプチャするフレームまで時間インジケータ  をドラッグします。

時間インジケータの位置にあるフレームがモニタパネルに表示されます。

- 3 モニタパネルのフリーズフレームボタン  をクリックします。

フリーズフレームウィンドウにフレームが表示されます。



静止画として使用できるビデオフレームが表示されたフリーズフレームウィンドウ

**注意：**Adobe Photoshop Elements がインストールされており、Photoshop Elements で静止画を編集する場合は、「挿入後に Photoshop Elements で編集する」を選択します。

4 次のいずれかの操作を行います。

- フレームを静止画ファイルとして書き出すには、「書き出し」をクリックします。フレームを書き出しダイアログボックスで、画像ファイルの名前と場所を指定して「保存」をクリックします。
- 時間インジケータの位置にフレームを静止画として直接ムービーにインサートするには、「ムービーにインサート」ボタンをクリックします。

## 関連項目

126 ページの「[Photoshop Elements でのビデオフレームの編集](#)」

## ビデオフレームの保持

単一の静止画フレームをクリップのデュレーションの間に保持しておきながら、サウンドトラックは通常どおり再生したい場合は、フレームの保持機能を使用します。

クリップのインポイント、アウトポイントまたはクリップ内のマーカー 0 で指定したフレームを保持できます。ビデオにオーディオがリンクされている場合には、クリップのデュレーションの間、ずっとオーディオが再生されますが、必要に応じて、削除したり再生しないように設定することもできます。

- 1 タイムラインでクリップをダブルクリックして、プレビューウィンドウに表示します。
- 2 クリップのインポイントまたはアウトポイント以外の特定のフレームを保持するには、プレビューウィンドウのミニタイムラインの時間インジケータを目的のフレームに移動し、クリップ/クリップマーカーを設定/番号を指定を選択します。次に、「マーカーの番号」に 0 を入力し、「OK」をクリックします。

**重要：**タイムラインマーカーではなく、クリップ内にクリップマーカーを設定する必要があります。

- 3 プレビューウィンドウの「閉じる」ボタンをクリックします。
- 4 タイムラインでクリップを選択します。
- 5 クリップ/ビデオオプション/フレームの保持を選択します。
- 6 フレーム保持オプションダイアログボックスで、「保持するフレーム」を選択します。
- 7 保持するフレームをメニュー（インポイント、アウトポイントまたはマーカー 0）から選択します。

8 必要に応じて、次のオプションを指定し、「OK」をクリックします。

**エフェクト保持** クリップのデュレーションの間、キーフレーム付きエフェクト設定がアニメートされないようになります。エフェクト設定は、保持されたフレームの値を使用します。

**インターレース解除** インターレース方式のビデオクリップから一方のフィールドを削除し、もう一方のフィールドをコピーします。このオプションを選択すると、ビデオクリップを静止画として扱った場合にインターレースが原因で発生するちらつきが目立たなくなります。

**注意：**保持するフレームをインポイントまたはアウトポイントに設定した場合、インポイントまたはアウトポイントを変更しても保持するフレームは変更されません。それとは反対に、マーカー 0 を保持するように設定した場合には、マーカーを移動すると表示されるフレームも変更されます。

#### 関連項目

125 ページの「[ソースクリップの操作](#)」

## フレームの再生と保持

- ビデオを再生した後で停止したように見せるには、クリップを分割して、その一方を保持します。
- 静止画として開始した後でビデオの再生を始めるには、モニタパネルでフリーズフレームボタン  をクリックしてフレームの静止画を作成し、その静止画を元のフレームの場所に挿入します。

#### 関連項目

119 ページの「[クリップの分割](#)」

126 ページの「[Photoshop Elements でのビデオフレームの編集](#)」

## ソースクリップの操作

### クリップのソースの検索

タイムラインでクリップを操作した後に、ムービーの別の箇所でソースの別の部分を使用したい場合があります。Adobe® Premiere® Elements® では、ムービー内のクリップのソースを検索して、それをタスクパネルのプロジェクトビューで自動的に選択することができます。

- タスクパネルで、次のいずれかの操作を行います。
    - プロジェクトビューでクリップを探すには、「編集」をクリックし、「プロジェクト」をクリックします。
    - 整理ビューでクリップを探すには、「整理」をクリックします。
  - タイムラインでクリップを右クリックし、「メディアウィンドウで表示」または「整理で表示」を選択します。
- 選択した操作に応じて、プロジェクトビューまたは整理ビューでクリップがハイライト表示されます。

### ソースクリップからのインポイントとアウトポイントの消去

- タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、「プロジェクト」をクリックしてプロジェクトビューを開きます。
- プロジェクトビューでソースクリップをダブルクリックします。
- クリップ／クリップマーカーを消去を選択し、メニューからオプションを選択します。
  - 「インとアウト」を選択すると、インポイントとアウトポイントの両方がリセットされます。

- 「イン」を選択すると、インポイントだけがリセットされます。
- 「アウト」を選択すると、アウトポイントだけがリセットされます。

 プレビューウィンドウで、Alt キーを押しながらインを設定ボタン  またはアウトを設定ボタン  をクリックして、ソースクリップ（タイムライン内のクリップのインスタンスではありません）からインポイントまたはアウトポイントを消去することもできます。

## クリップのオリジナルのアプリケーションでの編集

一部のファイルには、そのファイルをどのアプリケーションで作成したのかを示すプロジェクトリンクと呼ばれる情報が埋め込まれています。Adobe Photoshop Elements、Adobe Audition および Adobe After Effects® では、プロジェクトリンクを含んだファイルを作成するようになっています。ファイルにプロジェクトリンクが含まれている場合、「オリジナルを編集」コマンドを使用すると、オリジナルのアプリケーションでファイルを開き、必要に応じて変更することができます。このコマンドを使用する前にファイルをレンダリングする必要はありません（Adobe® Premiere® Elements® でファイルを変更した場合は除きます）。オリジナルのアプリケーションで変更したファイルを保存すると、変更内容が現在の Adobe® Premiere® Elements® のプロジェクトに自動的に反映されます。ファイルを再度読み込む必要はありません。

 同様に、Adobe® Premiere® Elements® でも、ほかのアプリケーションでこの情報を利用できるようにプロジェクトリンク情報をムービーに埋め込むことができます。

- 1 タスクパネルのプロジェクトビューまたはタイムラインで、クリップを選択します。
- 2 編集／オリジナルを編集を選択します。
- 3 クリップの編集が終わったら、保存して閉じます。

変更した内容は Adobe® Premiere® Elements® のプロジェクトに反映されます。

**注意：**通常、オーディオファイルは、コンピュータの初期設定で指定されているオーディオプレーヤーに関連付けられています。このため、オーディオファイルで「オリジナルを編集」を選択すると、ファイルの編集用ではない Windows Media Player や iTunes® などのアプリケーションでファイルが開かれます。これらのアプリケーションでオーディオファイルを編集することはできません。

### 関連項目

264 ページの「[共有の一般設定](#)」

## Photoshop Elements でのビデオフレームの編集

ビデオフレームを修正したり編集する必要がある場合、ビデオフレームを静止画として書き出し、ムービーに挿入してから、Photoshop Elements で自動的に開くことができます。



Photoshop Elements でのビデオフレームの編集

- 1 Adobe Premiere Elements のモニタパネルで、編集するフレームまで時間インジケータ  をドラッグします。
- 2 フリーズフレームボタン  をクリックします。
- 3 フリーズフレームの長さを設定するには、秒の値をドラッグします。
- 4 「挿入後に Photoshop Elements で編集する」を選択し、「ムービーにインサート」をクリックします。
- 5 Photoshop Elements Editor で、画像を編集（フィルタ、スタイル、エフェクト、ブラシストロークなどを適用）します。

**注意：** 画像のサイズを変更すると、ビデオフレームの画像が歪む場合があります。

- 6 画像レイヤーを追加した場合は、レイヤー／画像を統合を選択します。
- 7 変更を終えたら、ファイル／保存を選択します。
- 8 ファイルの保存先およびファイル名の初期設定のままにし、「保存」をクリックします。
- 9 同じ名前のファイルが既に存在することを示すメッセージが表示されたら、「OK」をクリックして、ファイルを置き換えます。BMP オプションダイアログボックスで、「OK」をクリックします。

Adobe® Premiere® Elements® によってムービー内のフレームが自動的に更新されます。

## 関連項目

270 ページの「静止画でのフレームの書き出し」

## 第9章：トランジションの適用

トランジションを使用すると、1つのクリップをフェードアウトさせながら次のクリップにフェードインさせるような効果を加えることができ、実際に適用する前に何度でもプレビューすることができます。オーディオとビデオのトランジションをカスタマイズすれば、徐々にフェードさせたり、別のクリップと置き換えることも可能です。

### トランジションの基本

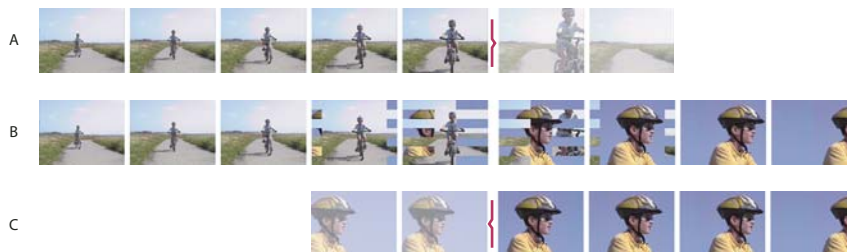
#### トランジションの機能

トランジションを使用することで、1つのクリップをフェードアウトさせながら、次のクリップをフェードインさせたり、1つのクリップの最初または最後にスタイルを適用することができます。クロスディゾルブなどの繊細なトランジションを適用したり、ページターンやスピンするマルチワイプなどの分かりやすいトランジションを適用することもできます。通常は、トランジションを2つのクリップの間のカットに配置し、両側トランジションを作成します。ただし、トランジションをクリップの最初または最後だけに適用し、黒い背景からフェードインしたり黒い背景にフェードアウトしたりするなど、片側トランジションを作成することもできます。



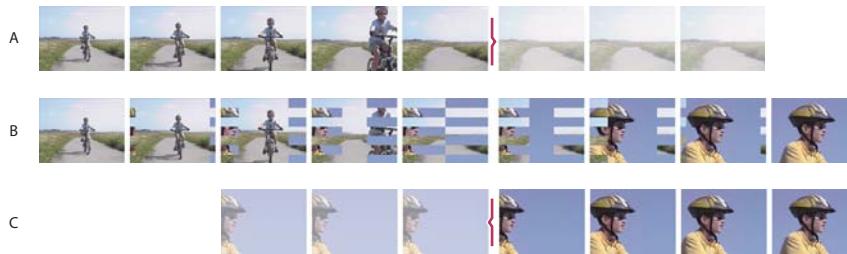
2つのクリップ間のページビルトトランジション（左）とクリップの最後のクロスディゾルブトランジション（右）

トランジションは、クリップから次のクリップに移動するとき、両方のクリップのフレームに重なります。重なるフレームは、クリップから以前にトリミングされたフレーム（カットでインポイントまたはアウトポイントを過ぎたばかりのフレーム）か、カットの片側で繰り返される既存のフレームです。クリップをトリミングするときは、フレームを削除しないようにしてください。フレームを削除すると、出来上がったインポイントとアウトポイントによって、元のクリップ上にウィンドウがはめ込まれてしまいます。トランジションは、トリミングされたフレームを使用してトランジションエフェクトを作成します。クリップにトリミングされたフレームがなければ、トランジションはフレームを繰り返し使用します。



トリミングされたフレームを使用して次のシーンに移行するトランジション

**A.** 最後トリミングされたフレームがある最初のクリップ **B.** 両方のクリップとトランジションを含むムービー **C.** 先頭にトリミングされたフレームがある2番目のクリップ



トリミングされたフレームがない場合に、カット位置のフレームを繰り返して使用するトランジション  
**A.** 最後のフレームが繰り返して使用される最初のクリップ **B.** 両方のクリップとトランジションを含むムービー **C.** 先頭のフレームが繰り返して使用される 2 番目のクリップ



トランジションの種類  
**A.** フレームを繰り返して使用する両側トランジション **B.** 両側トランジション **C.** 片側トランジション

💡 トランジションが片側または両側であるか、および繰り返されるフレームがあるかどうかを確認するには、トランジションを選択し、タスクパネルのトランジションビューで「トランジションを編集」ボタンをクリックして、プロパティビューを表示します。

## 関連項目

140 ページの「エフェクトについて」

## GPU トランジション

Adobe® Premiere® Elements® には、カードフリップ、センターピール、ページカール、ページロール、球面など、数多くの GPU トランジションが用意されています。これらはどれも、トランジションビューの GPU トランジションメニューから選択できます。

これらのトランジションは、GPU（グラフィック処理装置）付きビデオディスプレイカードに備わっている高度なビデオ処理能力を利用します。これらのディスプレイカードを使用すると、グラフィックアクセラレーションが強化され、CPU だけで処理するよりも速くトランジションをプレビューしてレンダリングできるようになります。DirectX 9.x、Pixel Shader (PS) 1.3 以降、Vertex Shader 1.1 以降をサポートするディスプレイカードが搭載されていれば、GPU トランジションを使用できます。これらのトランジションは、GPU 搭載ディスプレイカードを使用している場合にだけ表示され、トランジションビューのビデオトランジションフォルダに配置されます。

## 関連項目

171 ページの「GPU エフェクト エフェクト」



## クリップへのトランジションの適用

### トランジションのプレビュー

タスクパネルのトランジションビューで、使用できるトランジションにアクセスすることができます（「ムービーの編集」をクリックし、「トランジション」をクリックします）。利用可能なトランジションは、ビデオトランジションとオーディオトランジションの2つのフォルダに分類されています。カテゴリメニューから「ディゾルブ」などのトランジションの種類を選択することで、トランジション検索を絞り込むことができます。また、検索ボックスに名前を入力してトランジションを検索することもできます。

頻繁に使用するトランジションがある場合、それを右クリックし、「お気に入り追加」を選択します。こうすることで、頻繁に使用するトランジションをお気に入りフォルダですぐに見つけることができます。

ビデオトランジションには、クリップへの効果を表すアニメーションサムネールのプレビューが表示されます。トランジションを選択すると、サムネールがアニメートされます。アニメーションサムネールトランジションは、クリップに適用しなくても、トランジションビューでプレビューできます。



タスクパネルのトランジションビュー

💡 Adobe Premiere Elements には、コンスタントパワーとコンスタントゲインの2つのオーディオトランジションがあり、これらはクロスフェードフォルダに含まれています。どちらもフェードエフェクトを付加できますが、その効果は多少異なります。コンスタントパワーは、よりスムーズなサウンドフェードを付加します。コンスタントゲインは、数値的には一定の比率で小さくなりますが、実際に聞こえる音としては急激に小さくなるフェードを付加します。

- 1 タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、トランジションボタン ➡ をクリックします。
- 2 サムネールをクリックすると、トランジションの効果を確認することができます。

#### 関連項目

142 ページの「エフェクトプリセットの整理」

233 ページの「オーディオのミキシングについて」

### シーンラインでのトランジションの適用

シーンラインには、トランジションのドロップゾーン ➡ があり、トランジションをすべてのクリップの間に簡単に適用することができます。

## シーンラインでの両側トランジションの適用

- 1 タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、トランジションボタン  をクリックします。
- 2 トランジションビューで「ビデオトランジション」を選択し、適用するトランジションを含むカテゴリを選択します。
- 3 タスクパネルから、シーンラインの2つのクリップ間にある長方形にトランジションをドラッグします。長方形にトランジションのアイコンが表示されます。

**注意：**2つのクリップの間にあるトランジションアイコン  を右クリックして、シーンラインからトランジションを直接選択することもできます。

- 4 長方形をダブルクリックして、トランジションをプレビューします。

## シーンラインでの片側トランジションの適用

- 1 タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、トランジションボタン  をクリックします。
- 2 トランジションビューのメニューで「ビデオトランジション」を選択し、適用するトランジションを含むカテゴリを選択します。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
  - ・クリップが別のクリップと隣り合っていない場合は、トランジションをクリップの端のトランジション長方形にドラッグします。
  - ・クリップが別のクリップと隣り合っている場合は、トランジションをクリップのどちらかの端にドラッグします。トランジションビューで、「トランジションを編集」ボタンをクリックし、配置メニューから「クリップ B の先頭を基準」または「クリップ A の最後を基準」を選択します。



シーンラインでの両側トランジションの適用

## タイムラインでのトランジションの適用

トランジションをタイムラインに適用する場合は、「クリップ B の先頭を基準」や「クリップ A と B の中央」など、別のアライメントオプションを選択できます。

## タイムラインでの両側トランジションの適用

タイムラインで2つのクリップの間にトランジションを適用するには、2つのクリップを、間にスペースを空けずに、同じトラックに配置する必要があります。

両側トランジションで、十分なハンドル用の予備フレームがないためフレームが繰り返し使用されている場合、繰り返しフレームを使用している領域のトランジションアイコンには斜線が表示されます。

- 1 タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、トランジションボタン  をクリックします。
- 2 トランジションビューのメニューで「ビデオトランジション」を選択し、適用するトランジションを含むカテゴリを選択します。
- 3 タスクパネルから、タイムラインの2つのクリップ間のカットにトランジションをドラッグし、次のいずれかの配置アイコンが表示されたらマウスボタンを放します。

**クリップ B の先頭を基準**  トランジションの最初を2番目のクリップの最初に配置します。

**クリップ A と B の中央**  トランジションをカット上の中央に配置します。

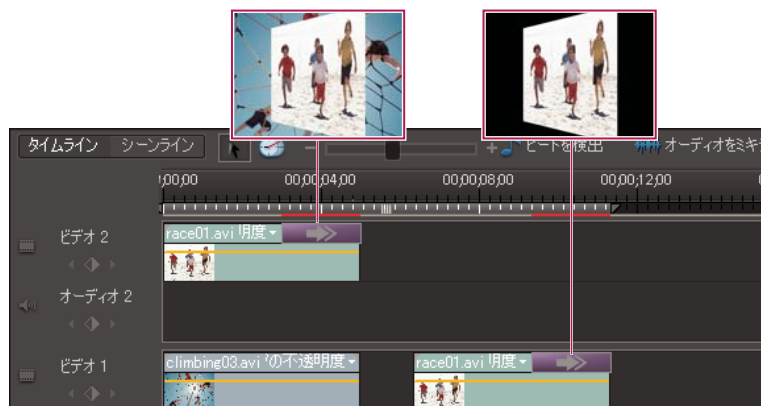
**クリップ A の最後を基準**  トランジションの最後を1番目のクリップの最後に配置します。

 Ctrl キーを押しながらカット上でトランジションを左または右にゆっくりドラッグすることで、「クリップ B の先頭を基準」、「クリップ A と B の中央」、または「クリップ A の最後を基準」を選択できます。

## タイムラインでの片側トランジションの適用

片側トランジションを作成すると、タイムラインでトランジションの下にあるフレームはトランジションの透明な部分に表示されます。例えば、クリップを黒にトランジションさせるには、クリップがトラック 1 に配置されているか、その下のトラックにクリップがないことが条件になります。クリップが別のクリップの上のトラックにある場合は、下のトラックにあるクリップがトランジションに表示されるので、両側トランジションとして表示されます。

- 1 タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、トランジションボタン  をクリックします。
- 2 トランジションビューのメニューで「ビデオトランジション」を選択し、適用するトランジションを含むカテゴリを選択します。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
  - ・クリップが別のクリップと隣り合っていない場合は、トランジションをクリップの端にドラッグします。
  - ・クリップが別のクリップと隣り合っている場合は、Ctrl キーを押しながらトランジションをクリップのどちらかの端にドラッグします。



下に別のクリップがある片側トランジション（左）、下にクリップがない片側トランジション（右）

## 初期設定のトランジションの指定

初期設定のトランジションは、作成したスライドショー、Adobe® Photoshop® Elements® から読み込んだファイル、DVD メニュー用に作成した動画背景に使用されます。初期設定のトランジションは、ビデオまたは静止画の場合はクロスディゾルプ、オーディオの場合はコンスタントパワーで、これらは変更することができます。

- 1 タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、トランジションボタン  をクリックします。
- 2 初期設定のトランジションとして設定したいトランジションを右クリックし、「選択したトランジションをデフォルトに設定」を選択します（デフォルトのトランジションのアイコンは、グレーの枠付きで表示されます）。

 頻繁に使用するトランジションをお気に入りフォルダに追加しておくと、そのトランジションに簡単にアクセスできます。追加するには、トランジションを選択して右クリックし、「お気に入りに追加」を選択します。

### 関連項目

138 ページの「[トランジションのデュレーションの調整](#)」

## トランジションの置き換え

トランジションは、タイムライン上にある既存のトランジションの上に別のトランジションをドロップするだけで簡単に置き換えることができます。トランジションを置き換えた場合、Adobe® Premiere® Elements® は元のトランジションの配置とデュレーションを維持します。ただし、元のトランジションの設定は削除され、代わりに新しいトランジションの初期設定が使用されます。

- 1 タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、トランジションボタン  をクリックします。
- 2 トランジションビューのメニューで「ビデオトランジション」を選択し、適用するトランジションを含むカテゴリを選択します。
- 3 新しいトランジションをタイムラインまたはシーンライン上のトランジション上までドラッグします。

### 関連項目

137 ページの「[トランジションのプロパティの調整](#)」

137 ページの「[トランジションの配置の調整](#)」

138 ページの「[トランジションのデュレーションの調整](#)」

## 適用したトランジションのプレビュー

適用したトランジションは、プロパティビューまたはモニタパネルからプレビューできます。プロパティビューのプレビューエリアでは、実際のクリップのサムネールまたは初期設定のサムネール（文字「A」と「B」）を表示できます。トランジションに対するすべての調整はプロパティビューで行うため、プレビューしながら調整する場合はプロパティビューを使用します。

 デジタルビデオカメラをコンピュータとテレビに接続しておけば、テレビにリアルタイムにプレビューを表示できるため、最終的なムービーでトランジションがどのような効果となるのか、より具体的に確認できます。

### 関連項目

117 ページの「[プレビューウィンドウでのトリミング](#)」

109 ページの「[テレビモニタでのプレビュー](#)」

137 ページの「[トランジションのプロパティの調整](#)」

## モニタパネルでのプレビュー

❖ タイムラインで、トランジションの左に時間インジケータを移動し、モニタパネルの再生ボタン  をクリックします。

**注意：**モニタパネルでトランジションの特定のフレームをプレビューするには、目的のフレームに時間インジケータをドラッグします。

## タスクパネルのプロパティビューでのプレビュー

- 1 タイムラインでトランジションを選択します。
- 2 タスクパネルのトランジションビューで、「トランジションを編集」ボタンをクリックします。
- 3 プロパティビューで、プロパティミニタイムラインが表示されていない場合は、「タイムラインを表示」をクリックします。
- 4 プレビューエリアに実際のクリップを表示するには、「実際のソース表示」をオンにします（このオプションが表示されていない場合は、パネルを大きくします）。
- 5 プロパティビューで、サムネールの横にある再生ボタン  をクリックします。プレビューを停止するには、もう一度ボタンをクリックします。

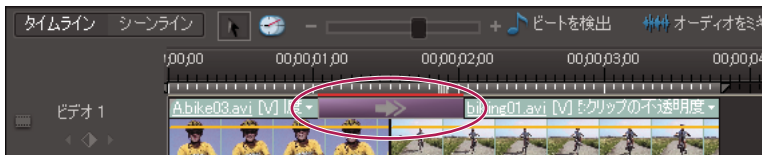
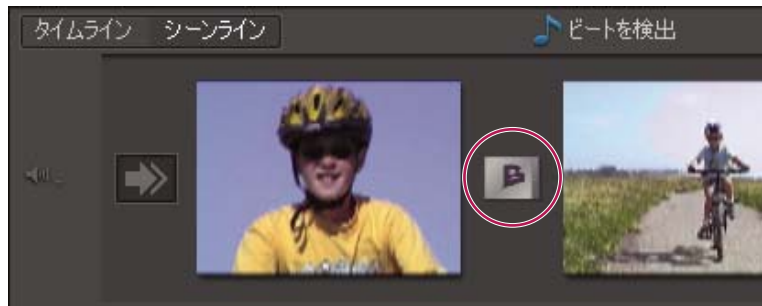


プロパティビュー

A. トランジションのプレビュー B. 方向セクタ C. トランジションを再生ボタン D. 開始/終了フレーム E. 開始/終了スライダ F. オプション G. クリップ A（最初のクリップ） H. トランジション I. クリップ B（2 番目のクリップ） J. 時間インジケータ

## シーンラインおよびタイムラインでのトランジションの表示

シーンラインでは、トランジションは 2 つのクリップの間に長方形で表示されます。タイムラインでは、トランジションは 2 つのクリップ間のカットの真上、または 1 つのクリップのインポイントまたはアウトポイントの真上に表示されます。



シーンラインでのトランジション (上)、タイムラインでのトランジション (下)

#### 関連項目

5 ページの「[ワークスペースの概要](#)」

## 特殊なトランジションの作成

### PICT マスクトランジションの作成

モノクロのビットマップ画像をトランジションマスクとして使用できます。この場合、最初のクリップが画像の黒の領域を置き換え、2 番目のクリップが画像の白の領域を置き換えます。マスクにグレースケール画像を使用すると、50 % 以上のグレイを含んでいるピクセルは黒に変換され、50 % 未満のグレイを含んでいるピクセルは白に変換されます。

#### PICT マスクトランジションの適用

- 1 タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、トランジションボタン  をクリックします。
- 2 トランジションビューのメニューで、左側のメニューから「ビデオトランジション」を選択し、右側のメニューから「スペシャルエフェクト」を選択し、PICT マスクトランジションを選択します。
- 3 PICT マスクトランジションを、タイムライン上のクリップ間のカットにドラッグします。
- 4 イメージマスク設定ダイアログボックスで、「イメージを選択」をクリックします。
- 5 トランジションマスクとして使用する画像ファイルを探して選択し、「開く」ボタンをクリックします。イメージマスク設定ダイアログボックスにイメージが表示されます。
- 6 「OK」をクリックします。



画像をマスクとして使用したトランジション

#### PICT マスクトランジションで使用する画像の変更

- 1 タイムラインでトランジションを選択します。

- 2 タスクパネルのトランジションビューで、「トランジションを編集」ボタンをクリックします。
- 3 プロパティビューで、「カスタム」をクリックします。イメージマスク設定ダイアログボックスが表示されます。
- 4 イメージマスク設定ダイアログボックスで、「イメージを選択」をクリックします。
- 5 使用する画像ファイルを探して選択し、「開く」ボタンをクリックし、「OK」をクリックします。

## グラデーションワイプトランジションの作成

Adobe Premiere Elements では、読み込み可能なグレースケール画像をグラデーションワイプとして使用することができます。グラデーションワイプでは、まずグレースケール画像の黒の領域に 2 番目のクリップが表示されます。トランジションが進むにつれ、グレイレベルに応じて 2 番目のクリップが表示され、最終的に白の領域が透明になります。グラデーションワイプトランジションを作成する場合は、トランジションの境界の柔らかさを指定することができます。



グラデーションワイプのソース画像（左端）とトランジションの結果

## グラデーションワイプトランジションの適用

- 1 タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、トランジションボタン  をクリックします。
- 2 トランジションビューの左側のメニューで「ビデオトランジション」を選択し、右側のメニューから「ワイプ」を選択します。
- 3 グラデーションワイプトランジションを、タイムライン上のクリップ間のカットにドラッグします。
- 4 トランジションビューで、「トランジションを編集」ボタンをクリックします。
- 5 プロパティビューで、「カスタム」をクリックします。グラデーションワイプ設定ダイアログボックスが表示されます。
- 6 グラデーションワイプ設定ダイアログボックスで、「イメージを選択」をクリックします。
- 7 トランジションで使用する画像ファイルを探して選択し、「開く」ボタンをクリックします。グラデーションワイプ設定ダイアログボックスに画像が表示されます。
- 8 柔らかさスライダをドラッグして、トランジションの境界の柔らかさを調整します。スライダを右にドラッグするに従って、最初のクリップに 2 番目のクリップが徐々に表示されるようになります。「OK」をクリックします。

## グラデーションワイプトランジションで使用する画像の変更

- 1 タイムラインでトランジションを選択します。
- 2 トランジションビューで、「トランジションを編集」ボタンをクリックします。
- 3 プロパティビューで、「カスタム」をクリックします。グラデーションワイプ設定ダイアログボックスが表示されます。
- 4 グラデーションワイプ設定ダイアログボックスで、「イメージを選択」をクリックします。
- 5 トランジションで使用するグレースケール画像ファイルを探して選択し、「開く」ボタンをクリックします。グラデーションワイプ設定ダイアログボックスに画像が表示されます。
- 6 柔らかさスライダをドラッグして、トランジションの境界の柔らかさを調整します。スライダを右にドラッグするに従って、最初のクリップに 2 番目のクリップが徐々に表示されるようになります。「OK」をクリックします。



# トランジションの調整

## トランジションのプロパティの調整

すべてのトランジションにはプロパティがあり、プロパティビューで調整できます。共通するプロパティは、中心点の位置、開始値および終了値、境界およびアンチエイリアスの適用度の設定です（一部のトランジションでは方向も変更できます）。トランジションプロパティの調整に使用する一般的なコントロールとオプションは、次のとおりです。

プロパティビューを開くには、トランジションビューで「トランジションを編集」ボタンをクリックします。

**デュレーション** トランジションのデュレーションを設定します。初期設定のデュレーションは 1 秒です。

**配置** クリップにトランジションを配置する方法を制御します。初期設定では、トランジションはクリップ間の中央に配置されます。

**方向セレクト** トランジションの方向を変更します。例えば、ドア（扉）トランジションは、垂直と水平のどちらかの方向を選択することができます。方向セレクト（プレビューエリアの小さなサムネールを囲む矢印）をクリックすると、方向を変更できます。方向が 1 つのトランジション、または方向を指定できないトランジションでは、方向セレクトは表示されません。

**開始・終了ポイント** トランジションの開始点と終了点におけるトランジションの適用状況（完了した割合）を設定します。

**実際のソース表示** クリップの開始フレームと終了フレームを表示します。

**境界の幅** トランジションに表示される境界の幅を調整します（オプション）。初期設定では、境界は表示されないようになっています。境界のないトランジションもあります。

**境界のカラー** トランジションの境界のカラーを指定します。色見本をダブルクリックするか、スポイトツールを使用してカラーを選択します。

**反転** トランジションを反転します。例えば、クロックワイプトランジションでは反時計回りに再生されます。

**アンチエイリアスの適用度** トランジションの端の滑らかさを調整します。

**カスタム** トランジションに固有な設定を変更します。ほとんどのトランジションにカスタム設定はありません。

## トランジションの配置の調整

タイムラインまたはプロパティビューで、2 つのクリップ間に適用したトランジションの配置を変更できます。トランジションは、カットを中心に配置する必要はありません。また、厳密にカットに揃えて配置する必要もありません。必要に応じて、カット上でトランジションをドラッグして配置を調整できます。プロパティビューには、配置を指定するためのオプションもあります。

クリップにトリミングされたフレームがあるかどうかで、クリップ間に配置したトランジションの配置方法が異なります。

### 関連項目

130 ページの「[シーンラインでのトランジションの適用](#)」

### 配置オプションの確認

- ❖ タイムラインで、トランジションに含まれているカットの上にカーソルを移動し、カーソルの形がどのようになるかを確認します。
- カット位置にある両方のクリップにトリミングされたフレームが含まれている場合は、トランジションをカットの中央に配置したり、どちらかのクリップの端に揃えて、その位置でトランジションを開始または終了するように設定できます。トリミングされたクリップは、クリップの右上隅の角が丸くなっています。

- どちらのクリップにもトリミングされたフレームが含まれていない場合、トランジションは自動的にカットを中心に均等に配置され、最初のクリップの最後のフレームと 2 番目のクリップの最初のフレームがトランジションのデュレーションに合わせて繰り返し使用されます（フレームを繰り返して使用するトランジションには、斜線が表示されます）。
- 最初のクリップにだけトリミングされたフレームが含まれている場合、トランジションは自動的に 2 番目のクリップのインポイントにスナップします。この場合は、最初のクリップのトリミングされたフレームがトランジションに使用され、フレームは 2 番目のクリップで繰り返されません。
- 2 番目のクリップにだけトリミングされたフレームが含まれている場合、トランジションは最初のクリップのアウトポイントにスナップします。この場合は、2 番目のクリップのトリミングされたフレームがトランジションに使用され、フレームは最初のクリップで繰り返されません。

## トランジションの配置の調整

- ❖ タイムラインで、トランジションを選択し、次のいずれかの操作を行います。
- 時間インジケータ  をトランジションに合わせて、トランジションが大きく表示されるようにズームインします。カット上でトランジションをドラッグして移動します。
- トランジションビューで、「トランジションを編集」ボタンをクリックします。プロパティミニタイムラインで、カーソルをトランジションの中央に移動し、カーソルがトランジションのスライドアイコン  に変わったら、必要に応じてトランジションをドラッグします。微調整を行うには、タイムラインをズームインします（プロパティビューにミニタイムラインが表示されていない場合は、「タイムラインを表示」をクリックします）。
- トランジションビューで、「トランジションを編集」ボタンをクリックします。プロパティビューで、配置メニューからオプションを選択します。

## カットとトランジションの同時移動

プロパティビューで、カットの位置を調整できます。カットを移動すると、クリップのインポイントとアウトポイントが変更されますが、ムービーの長さは変わりません。カットを移動すると、それに伴ってトランジションも移動します。

**注意：**クリップの最後よりも後ろにカットを移動することはできません。どちらのクリップにもカットの前または後ろにトリミングされたフレームが含まれていない場合は、カット位置を変更することはできません。

- 1 タイムラインでトランジションをクリックします。
- 2 トランジションビューで、「トランジションを編集」ボタンをクリックします。
- 3 プロパティビューにミニタイムラインが表示されていない場合は、「タイムラインを表示」をクリックします。
- 4 プロパティミニタイムラインで、トランジション上にカーソルを移動し、カットを表す細い垂直線に合わせます。カーソルがリップル編集アイコン  に変わります。
- 5 必要に応じてカットをドラッグします（クリップのいずれかの端を超える位置にカットを移動することはできません）。

## トランジションのデュレーションの調整

タイムラインまたはプロパティビューで、トランジションの端をドラッグして、トランジションのデュレーションを編集できます。

- ❖ タイムラインでトランジションを選択し、次のいずれかの操作を行います。
- カーソルをトランジションの最後に合わせて、トリムインアイコン  またはトリムアウトアイコン  を表示します。
- トランジションを選択してプロパティビューに表示します（プロパティビューにミニタイムラインが表示されていない場合は、「タイムラインを表示」をクリックします）。プロパティミニタイムラインで、カーソルをトランジションの上に移動し、カーソルがトリムインアイコンまたはトリムアウトアイコンに変わったら、ドラッグします。

- トランジションビューで、「トランジションを編集」ボタンをクリックします。プロパティビューで、デュレーションの値をドラッグするか、値を選択して新しい値を入力します。

**注意：**トランジションのデュレーションを長くするには、一方または両方のクリップに、その長さ以上のトリミングされたフレームがなければなりません。

## トランジションのデュレーションの初期設定値

トランジションの初期設定のデュレーションは、ビデオでは 30 フレーム、オーディオでは 1 秒に設定されています。初期設定のデュレーションの値は、ムービーに合わせて変更できます。新たに設定したデュレーション値は、ムービーに既に配置されているトランジションのデュレーションには影響を与えませんが、設定の変更後に配置するすべてのトランジションの初期設定値はこの値になります。

- 1 編集／環境設定／一般を選択します。
- 2 「ビデオトランジションのデフォルトデュレーション」または「オーディオトランジションのデフォルトデュレーション」の値を変更し、「OK」をクリックします。

## トランジションの中心点の調整

- 1 タイムラインでトランジションを選択します。
- 2 タスクパネルのトランジションビューで、「トランジションを編集」ボタンをクリックします。
- 3 プロパティビューのプレビューエリアで、小さい円をドラッグしてトランジションの中心を移動します（調整可能な中心点がないトランジションもあります）。



初期設定の中心（左）と移動した中心（右）

## 第 10 章：エフェクトの適用

エフェクトを適用すると、ムービーに独創性を持たせたり、露出や色の問題を解決したり、サウンドの編集や画像の操作を行ったりすることができます。Adobe® Premiere® Elements® にはあらかじめ設定済みのエフェクトプリセットが用意されており、事前に構成されたエフェクトをすばやく簡単にフッテージに適用できます。用意されたプリセットを使用するか、新規に作成するか、または既存のプリセットを調整して、目的に合わせて値をアニメートします。

クリップに追加したエフェクトをアニメートするには、キーフレームの値があらかじめ定義されているプリセットを使用するか、カスタム値を使用して作成したキーフレームを使用します。プリセットを使用すると、すばやく簡単にエフェクトをアニメートすることができます。また、自分でキーフレームを設定することで、より精密で複雑なアニメーションを作成することも可能です。

### エフェクトの基本

#### エフェクトについて

ムービーの構成（クリップの配置、削除およびトリミング）が完了したら、クリップにエフェクトを適用して最終的なムービーに仕上げます。例えば、クリップの露出やカラーを変更したり、サウンドを操作したり、画像を変形させたり、芸術的なタッチを加えることができます。どのエフェクトにも初期設定があらかじめ設定されているので、エフェクトを適用すると、すぐに効果が表示されます。エフェクトを適用するときに、必要に応じて初期設定を変更できます。

またエフェクトは、クリップを回転させたりアニメーションさせたり、フレーム中でクリップのサイズや位置を調整するのにも利用できます。Adobe® Premiere® Elements® には、あらかじめ設定済みのエフェクトプリセットがいくつか用意されています。モノクロなどの一部のエフェクトを除き、ほとんどのエフェクトには調整可能なプロパティがあります。

テーマを適用したり、インスタントムービープロジェクトを作成したりすると、エフェクトが自動的にクリップに適用されます。

#### 関連項目

141 ページの「[エフェクトの検索](#)」

143 ページの「[エフェクトの適用とプレビュー](#)」

149 ページの「[プロパティビュー](#)」

128 ページの「[トランジションの機能](#)」

#### 標準エフェクトと基本エフェクト

標準エフェクトは、タスクパネルのエフェクトビューに表示されます。この標準エフェクトは、任意の数だけ自由に組み合わせて使用できます。エフェクトを適用するには、エフェクトビュー内の任意のエフェクトを、タイムラインまたはシーンライン内の各メディアファイルにドラッグします。これらのエフェクトを適用して、イメージやオーディオに特殊効果を追加したり、ビデオクリップの照度不足やオーディオクリップの雑音などを補正することができます。

基本エフェクトは、タイムラインまたはシーンラインのすべてのクリップに自動的に適用されます。次に、基本エフェクトの種類を挙げておきます。これらの基本エフェクトは、削除したり、適用する順序を変更することはできません。エフェクトのプロパティを変えると、クリップにその変更が適用されます。

**イメージコントロール** ビデオクリップの輝度、コントラスト、色相、彩度を調整できます。

**モーション** ビデオクリップの配置、スケール（拡大や縮小）、アンカー（固定）および回転を行うことができます。また、ちらつきを削除することもできます。

**不透明度** 特殊効果やトランジションのフェードイン、フェードアウト、ディゾルブを作成できます。

**ボリューム** オーディオクリップのボリュームを調整できます。

**バランス** オーディオクリップのバランスを調整できます。

## サードパーティ製エフェクト

Adobe® Premiere® Elements® には多くのエフェクトが付属していますが、アドビ システムズ社製以外のエフェクトも使用できます。エフェクトはプラグイン形式で、アドビ システムズ社の Web サイトのアドビストアまたは他社から購入できます。

**重要：** Adobe® Premiere® Elements® に付属されていないエフェクトが含まれているプロジェクトを別のコンピュータ上の Adobe® Premiere® Elements® で開くには、そのコンピュータに同じエフェクトをインストールする必要があります。プロジェクトで参照しているエフェクトが見つからなかった場合、そのエフェクトは Adobe® Premiere® Elements® によってプロジェクトから削除されます。

VST (Virtual Studio Technology) エフェクトを使用すると、オーディオクリップに面白い効果を加えることができます。サードパーティ製の VST エフェクトは、標準のオーディオエフェクトやビデオエフェクトと同様に、適用したり編集したりすることができます。Adobe® Premiere® Elements® は、互換性のある VST プラグインがインストールされているかどうかを自動的に検出し、インストールされている場合には、エフェクトビューに追加します。一部のサードパーティ製 VST エフェクトには固有のコントロールインターフェイスがあり、プロパティビューから利用できます。各プラグインのコントロールレイアウトとオーディオの処理結果は、プラグインメーカーの仕様に従ったものになります。Adobe® Premiere® Elements® では、各メーカーの仕様に従ったコントロールの表示と処理だけが行われます。

- ❖ サードパーティ製のエフェクトを使用するには、該当するエフェクトのプラグインを Adobe® Premiere® Elements®/Plug-ins/ja\_JP フォルダにコピーして、プログラムを再起動します。

## エフェクトの検索と構成

### エフェクトの検索

利用可能なエフェクトはタスクパネルのエフェクトビュー  に表示され、ビデオエフェクトとオーディオエフェクトの 2 つのフォルダに分類されています。また、エフェクトプリセット（設定済みのエフェクト）はプリセットフォルダに保存され、独自に作成したエフェクトプリセットはユーザプリセットフォルダに保存されます。さらに、気に入っているエフェクトや頻繁に使用するエフェクトは、お気に入りフォルダに追加して整理しておくことも可能です。

各フォルダには、エフェクトが種類ごとにグループ分けされて保存されています。例えば、ブラー&シャープフォルダには、ブラー（滑らか）やシャープなど、画像の明瞭度や焦点を変更するエフェクトが保存されています。



エフェクトビュー

A. 選択したクリップのプレビュー B. エフェクトメニュー C. 「エフェクトを編集」ボタン（エフェクトのプロパティビューが開きます） D. 適用されたエフェクトのリスト E. 検索ボックス F. パネルメニュー G. 選択したエフェクトを適用

- ❖ タスクパネルで「ムービーの編集」タブをクリックし、エフェクトボタン をクリックして、次のいずれかの操作を行います。
  - 検索したいエフェクトの名前を検索ボックスに入力します。入力した文字とスペースに一致する名前を持つすべてのエフェクトが表示されます（テキストボックスを空にすると、すべてのフォルダが表示されます）。
  - 左側のメニューでエフェクトの種類（ビデオ、オーディオ、お気に入りなど）を選択し、右側のメニューでエフェクトカテゴリ（色調補正、ブラー&シャープなど）を選択して、内容を表示します。

## 関連項目

161 ページの「[ビデオエフェクトギャラリー](#)」

## お気に入りフォルダへのエフェクトの追加

よく使用するエフェクトを簡単に使用できるようにするには、お気に入りフォルダに追加します。これにより、よく使用するエフェクトをエフェクトタイプのメニューの「お気に入り」から選択して表示できるようになります。

- ❖ エフェクトビューで、エフェクトを右クリックして「お気に入りに追加」を選択します。

## エフェクトプリセットの整理

モーションまたはエフェクト別のカテゴリやプロジェクトのワークフローに適したカテゴリごとにフォルダを作成し、プリセットを整理することができます。

- 1 エフェクトビューで、ユーザプリセットフォルダを右クリックし、「新規プリセットフォルダ」を選択します。
- 2 作成したプリセットをこの新しいフォルダにドラッグします。

**注意：**作成した1つのエフェクトプリセットを複数のフォルダに保存し、いずれかのフォルダから削除すると、そのエフェクトプリセットは、影響を受けるプロジェクト内のすべてのフォルダとクリップから削除されます。

**関連項目**

148 ページの「[エフェクトプリセットの作成](#)」

**カスタムフォルダの名前の変更または削除**

- カスタムフォルダの名前を変更するには、対象のカスタムフォルダをダブルクリックし、新しい名前を入力して、Enter キーを押します。
- カスタムフォルダを削除するには、右クリックして、「削除」を選択します。

**エフェクトの適用と削除****エフェクトの適用とプレビュー**

エフェクトをクリップに適用すると、初期設定値が設定され、クリップのデュレーションの間だけ有効になります。エフェクトを適用した後に、エフェクトビューの「エフェクトを編集」ボタンをクリックすれば、エフェクトのプロパティを編集することができます。また、キーフレームを使用して、エフェクトの効果を特定の時間に指定したり、エフェクトの値を時間の経過に従って変化させることもできます。

1 つのクリップに複数のエフェクトを適用することも、同じエフェクトを異なる設定で複数回適用することもできます。ただし、追加するエフェクトの数が多いほど、最終的なムービーのレンダリングに時間がかかってしまう点に注意してください。プロジェクトに必要なないエフェクトは、エフェクトビューで簡単に削除できます。

**関連項目**

109 ページの「[テレビモニタでのプレビュー](#)」

117 ページの「[プレビューウィンドウでのトリミング](#)」

148 ページの「[エフェクトプリセットの適用](#)」

149 ページの「[エフェクトのプロパティの変更](#)」

194 ページの「[キーフレームについて](#)」

**ビデオエフェクトの適用とプレビュー**

- 1 タスクパネルで「ムービーの編集」タブをクリックし、エフェクトボタン  をクリックしてエフェクトビューを開きます。
- 2 適用するエフェクトを選択します。エフェクトを探すには、パネル上部の左側のメニューから「ビデオエフェクト」を選択し、右側のメニューからエフェクトカテゴリを選択します。または、検索ボックスにエフェクト名を入力します。
- 3 タイムラインまたはシーンラインでクリップを選択し、次のいずれかの操作を行います。
  - タスクパネル下部の「適用」ボタンをクリックします。
  - エフェクトをタイムラインまたはモニタパネルのクリップにドラッグします。
- 4 モニタパネルの再生ボタン  をクリックして、エフェクトが適用されたクリップをプレビューします。





クリップにディストーションエフェクトをドラッグ

- 5 エフェクトの設定を調整するには、エフェクトビュー下部の「エフェクトを編集」ボタンをクリックし、必要な調整を行います。

## オーディオエフェクトの適用

- 1 タスクパネルで「ムービーの編集」タブをクリックし、エフェクトボタン をクリックしてエフェクトビューを開きます。
- 2 適用するエフェクトを選択します。エフェクトを探すには、パネル上部のメニューから「オーディオエフェクト」を選択するか、検索ボックスにエフェクト名を入力します。
- 3 タイムラインでクリップを選択し、次のいずれかの操作を行います。
  - ・ タスクパネル下部の「適用」ボタンをクリックします。
  - ・ オーディオエフェクトをタイムライン内のクリップのサウンドトラックにドラッグします。
- 4 オーディオエフェクトをプレビューするには、タスクパネル下部の「エフェクトを編集」ボタンをクリックし、エフェクトを展開して、パネル左下隅にあるクリップのオーディオ再生ボタン をクリックします。オーディオをループ再生するには、クリップのオーディオ再生ボタンをクリックする前に、オーディオのループ再生の切り替えボタン をクリックします。

**注意：**オーディオ再生用コントロールは、選択したクリップにオーディオが含まれていて、再生速度が変更されていない場合に使用できます。

- 5 エフェクト設定を調整するには、エフェクトをプロパティビューで展開し、必要な調整を行います。



オーディオエフェクトのプロパティ

**注意：**各オーディオエフェクトにはバイパスオプションがあります。このオプションを使用すると、設定するキーフレームでエフェクトのオンまたはオフを指定することができます。

## エフェクトのコピーとペースト

1つまたは複数のエフェクトを1つのクリップ（コピー元クリップ）から別のクリップ（コピー先クリップ）にコピーしたり、エフェクトのすべての値（エフェクトのキーフレームも含む）を1つのクリップから別のクリップにコピーすることができます。

エフェクトにキーフレームが含まれている場合、キーフレームはコピー先クリップの先頭から同じ時間位置に表示されます。

### 関連項目

198 ページの「[キーフレームのコピー](#)」

## 特定のエフェクトのコピーとペースト

- 1 タイムラインで、コピーするエフェクトを含むクリップを選択します。
- 2 エフェクトビューで「エフェクトを編集」ボタンをクリックして、プロパティビューを開きます。
- 3 コピーするエフェクトを選択します（複数のエフェクトを選択する場合は、Shift キーまたは Ctrl キーを押しながらクリックします）。
- 4 編集／コピーを選択します。
- 5 タイムラインで、コピーしたエフェクトを適用するクリップを選択します。
- 6 プロパティビューをクリックしてアクティブにします。
- 7 編集／ペーストを選択します。

💡 編集メニューの「コピー」コマンドおよび「ペースト」コマンドは、右クリックして表示されるメニューからも利用できます。

## すべてのエフェクトのコピーとペースト

- 1 タイムラインで、コピーするエフェクトを含むクリップを選択します。

- 2 編集／コピーを選択します。これにより、クリップの属性がすべてコピーされます。
- 3 タイムラインで、エフェクトを適用するクリップを選択します。
- 4 編集／属性のペーストを選択します。すべての属性が1つ目のクリップから2つ目のクリップにペーストされます。

💡 編集メニューの「コピー」コマンドおよび「属性のペースト」コマンドは、右クリックして表示されるメニューからも利用できます。

## コピーされたエフェクトのキーフレームの表示

コピー先クリップがコピー元クリップよりも短い場合、キーフレームはコピー先クリップのアウトポイントよりも後ろにペーストされます。

- ❖ キーフレームを表示するには、タイムラインでクリップを選択し、次のいずれかの操作を行います。
  - ・ エフェクトビューで、「エフェクトを編集」ボタンをクリックしてプロパティビューを開き、プロパティビューの任意の場所を右クリックして、「ワークエリアをクリップの範囲に設定」の選択を解除します。
  - ・ コピー先クリップがトリミングされている場合、コピー先クリップのアウトポイントをキーフレームの位置よりも後ろに移動します。

## エフェクトの削除

- 1 タイムラインで、削除するエフェクトが含まれているクリップを選択します。
- 2 エフェクトビューで、パネル上部でエフェクトを選択し、ごみ箱  をクリックします。



プロジェクトからのエフェクトの削除

### 関連項目

151 ページの「[エフェクトのプロパティの初期設定へのリセット](#)」

## クリップに適用されたエフェクトの一時的な無効化

ビデオまたはオーディオエフェクトを無効にして、エフェクトが適用されない状態でムービーをプレビューすることができます。

- 1 タイムラインまたはシーンラインでプレビューするクリップを選択します。
- 2 エフェクトビューで「エフェクトを編集」ボタンをクリックして、プロパティビューを開きます。
- 3 プロパティビューで、次のいずれかの操作を行います。
  - ・ エフェクトのとりに表示されている目のアイコン（エフェクトのオン／オフボタン） をクリックします。クリップに適用されたすべてのエフェクトを有効または無効にするには、Alt キーを押しながら目のアイコンをクリックします。
  - ・ エフェクトを選択し、右クリックして「エフェクトオン」の選択を解除します。エフェクトを再度有効にするには、右クリックして「エフェクトオン」を選択します。

## クリップに適用されているエフェクトの表示

タイムライン内のすべてのクリップには、基本エフェクト（イメージコントロール、モーション、不透明度、ボリュームおよびバランス）が自動的に適用されています。基本エフェクトは、タイムラインやプロパティビューのクリップインスタンスに表示されます。また、クリップに標準エフェクトを追加すると、エフェクトは追加した順に表示されます。

1 タイムラインまたはシーンラインで、クリップを選択します。

2 エフェクトビューで「エフェクトを編集」ボタンをクリックして、プロパティビューを開きます。

**注意：** タイムラインで複数のクリップが選択されている場合、プロパティビューにエフェクトは表示されません。

### 関連項目

140 ページの「[標準エフェクトと基本エフェクト](#)」

## エフェクトプリセットの操作

### エフェクトプリセット

Adobe® Premiere® Elements® には、エフェクトプリセットがいくつか用意されています。これらは、クリップに適用可能で、あらかじめいくつかの設定がされている一般エフェクトです。例えば、「色合い - 青」プリセットでは、画像全体に水色の色合いが追加されます。プリセットは、ほとんどの用途に適するように設定されていて、通常、プロパティを調整する必要はありませんが、プリセットを適用した後にプロパティを変更することができます。また、独自のプリセットを作成することもできます。

付属のエフェクトプリセットは、エフェクトビューのプリセットフォルダに保存されています。プリセットは、次のカテゴリに分類されています。

**ベベルエッジ** フォトフレームのような太いまたは細いエッジを作成します。

**ブラー** クリップのインポイントとアウトポイントにさまざまな度合いのかすみを作成します。

**カラーエフェクト** さまざまなカラーの色合いと色合いの量を設定します。

**ドロップシャドウ** 静止した影またはアニメートされた影を作成します。影のプリセットには、影の投影方向や影の移動方向を示す文字が後ろに付いています。例えば、「- 左下」と付いている場合は、影が左下に投影されることを示しています。「右下から左下へ」のような記述が付いている場合は、影に動きが設定されています。右下から左下へ、右下から左下に影が移動することを示しています。影を表示するには、プロジェクトのフレームサイズよりも小さい画像に影を適用し、背景画像を黒以外にする必要があります。

**イメージのパン - 左右、イメージのパン - 上下** ビデオが再生されるに従って、画像全体を映しているカメラが左右または上下に移動している効果を与えます。例えば、「イメージのパン - 左から右」の場合は、カメラが左から右へ移動するので、結果的に画像が右から左へ移動しているように見えます。

**イメージのズーム - 横基準、イメージのズーム - 縦基準** アニメートされたズームエフェクトを作成します。

**モザイク、ソラリゼーション、回転** クリップの最初から徐々に強さが減少していくアニメーションエフェクト、またはクリップの最後に向かって徐々に強さが増加していくアニメーションエフェクトを作成します。

**ピクチャインピクチャ** フルサイズのクリップにスーパーインポーズできるように適用先クリップを拡大または縮小して、ピクチャインピクチャエフェクトを作成します。また、このエフェクトを複数のクリップに適用して、合成画を作成することもできます。

**注意：** プリセットで使用されているエフェクトについては、ヘルプを参照してください。

## エフェクトプリセットの適用

プリセットをクリップに適用するときに、既に適用されているエフェクトのプロパティがプリセットに含まれている場合、クリップは次のように変更されます。

- エフェクトプリセットにイメージコントロール、モーション、不透明度、ボリュームなどの基本エフェクトが含まれている場合は、プリセットを適用すると、既存のエフェクトプロパティは上書きされます。
- エフェクトプリセットに標準エフェクト（基本エフェクト以外）が含まれている場合は、エフェクトリストの一番下にエフェクトが追加されます。

- 1 タスクパネルで「ムービーの編集」タブをクリックし、エフェクトボタン  をクリックします。
- 2 プリセットフォルダを展開し、エフェクトプリセットをタイムラインまたはシーンライン内のクリップにドラッグします。
- 3 エフェクトをプレビューするには、モニタパネルの再生ボタン  をクリックします。

### 関連項目

149 ページの「[エフェクトのプロパティの変更](#)」

140 ページの「[標準エフェクトと基本エフェクト](#)」

## エフェクトプリセットの作成

1 つまたは複数のエフェクトを含むプリセットを作成できます。作成したエフェクトプリセットは、エフェクトビューのユーザプリセットフォルダに表示されます。

- 1 プリセットとして保存するエフェクトを含むクリップを選択します。
- 2 エフェクトビューで「エフェクトを編集」ボタンをクリックして、プロパティビューを開きます。
- 3 プロパティビューで、1 つまたは複数のエフェクトを右クリックし、「プリセットの保存」を選択します。
- 4 プリセットの保存ダイアログボックスで、プリセットの名前を入力します。
- 5 (オプション) プリセットの説明を入力します。
- 6 プリセットの種類からいずれかを選択し、プリセットを適用先クリップに適用したときの Adobe® Premiere® Elements® によるキーフレームの処理方法を指定して、「OK」をクリックします。

**スケール** 適用先クリップの長さに合わせて、ソースキーフレームを拡大または縮小します。適用先クリップの既存のキーフレームがすべて削除されます。

**インポイント基準** インポイントを基準にして、プリセットの最初のキーフレームを元のクリップと同じ距離で配置します。例えば、最初のキーフレームがソースクリップのインポイントから 1 秒後に配置されている状態でプリセットとして保存したときに、「インポイント基準」オプションを選択すると、適用先クリップのインポイントから 1 秒後の位置にキーフレームが追加され、その位置を基準にして、その他のすべてのキーフレームが追加されます。

**アウトポイント基準** アウトポイントを基準にして、プリセットの最後のキーフレームを元のクリップと同じ距離で適用先クリップのアウトポイントに配置します。例えば、最初のキーフレームがソースクリップのアウトポイントから 1 秒前に配置されている状態でプリセットとして保存したときに、「アウトポイント基準」オプションを選択すると、適用先クリップのアウトポイントから 1 秒前の位置にキーフレームが追加され、その位置を基準にして、その他すべてのキーフレームが追加されます。

## エフェクトのプロパティの変更

### プロパティビュー

プロパティビューを使用して、エフェクトのプロパティを調整することができます。プロパティビューを開くには、エフェクトビューで「エフェクトを編集」ボタンをクリックするか、ウィンドウ／プロパティを選択します。

プロパティビューには、タイムラインルーラ、時間インジケータ、ズームコントロール、オーディオクリップの再生とループ再生で使用するコントロール、キーフレームナビゲータがあります。プロパティビューのタイムラインルーラは、タイムラインビューのタイムラインルーラとは異なり、特定のクリップまたはトランジションのみを測定します。タイムラインルーラとキーフレームエリアを表示するには、「キーフレームを表示」ボタンをクリックします。このエリアを使用して、時間の経過とともにエフェクトをどのように変化させるかを調整することができます。

プロパティビューでは、エフェクトを適用したクリップ全体を表示できます。エフェクトを展開すると、プロパティを変更するためのコントロールが表示されます。コントロールには、下線付きの値、スライダ、エフェクトポイントアイコン、角度コントロール、メニュー、色見本、スポイトツールおよびグラフがあります。



プロパティビュー

A. パネルメニュー B. クリップ名 C. キーフレームを表示／隠すボタン D. アニメーションのオン／オフボタン（およびサマリキーフレームアイコン）  
E. エフェクトのプロパティ F. プロパティ値 G. 設定ボタン H. クリップのオーディオ再生ボタン I. オーディオのループ再生の切り替えボタン J. エフェクトを削除ボタン

### 関連項目

194 ページの「[キーフレームについて](#)」

151 ページの「[エフェクトのプロパティの初期設定へのリセット](#)」

## エフェクトの順序の変更

最終的なムービーを作成するとき、Adobe® Premiere® Elements® は、プロパティビューに表示されている順序で、まず標準エフェクトを適用し、次に基本エフェクトを適用します。エフェクトを並べ替えることで、面白い効果を得られることがあります。

- 1 エフェクトビューで、「エフェクトを編集」ボタンをクリックします。
- 2 プロパティビューで、エフェクト名をクリックし、リスト内の別の位置にドラッグします。エフェクトが別のエフェクトの上または下にあるときに黒い線が表示されます。マウスボタンを放すと、エフェクトがその位置に移動します。

 基本エフェクト（イメージコントロール、モーション、不透明度、およびボリューム）の順序は変更できません。基本エフェクトの適用順序を変更したい場合は、エフェクトビューから基本エフェクトと同等の標準エフェクトを希望の順序で適用します。例えば、モーションエフェクトの代わりにはトランスフォームエフェクトを、不透明度エフェクトの代わりにはアルファチャンネルエフェクトを、ボリュームエフェクトの代わりには標準エフェクトのボリュームエフェクトを使用することができます。その後、プロパティビューで標準エフェクトを調整して、目的の結果が得られるまで並べ替えます。

## エフェクトのプロパティの調整

プロパティビューでは、シーンラインまたはタイムラインを使用して、すべてのエフェクトのプロパティを調整できます。ボリュームエフェクトと不透明度エフェクトは、タイムラインでも調整できます。

**注意：**モーションエフェクトは、モーションパネルで直接調整します。モニタパネルで直接操作できる標準エフェクトは、コーナーピン、クロップ、ガベージマット、ミラー、トランスフォーム、回転および GPU ベースの波紋（円形）エフェクトです。

- 1 タイムラインで、アニメートするエフェクトを含むクリップを選択します。
- 2 エフェクトビューで、「エフェクトを編集」ボタンをクリックします。
- 3 プロパティビューでエフェクトを展開し、次のいずれかの操作を行います。
  - 下線付きの値を左または右にドラッグします。
  - 下線付きの値をクリックし、新しい値を入力して、Enter キーを押します。
  - スライダを左右にドラッグします。
  - 角度コントロールエリアの内側をクリックし、外側にドラッグします。角度の値をすばやく変更することができます。
  - プロパティ名のとなりの右向きの三角形をクリックしてプロパティを展開し、スライダまたは角度コントロールをドラッグします。
- 4 エフェクトがカラーベースの場合は、次のうちいずれかを行います。
  - 色見本を利用できる場合は、カラーピッカーダイアログボックスでカラーを選択して、「OK」をクリックします。
  - スポイトツールを利用できる場合は、スポイトを画面上の任意のカラーに移動させて、そのカラーをクリックして選択します。
- 5 モニタパネルで変更内容をプレビューします。

 デジタルビデオカメラによっては、テレビモニタでエフェクトをプレビューすることもできます。コンピュータをデジタルビデオカメラの FireWire™ ジャックに接続し、ビデオカメラのオーディオおよびビデオ出力をテレビに接続します。特にカラーの変化は、テレビモニタでプレビューしたほうがはっきりと分かります。

### 関連項目

233 ページの「オーディオのミキシングとボリュームの調整」

154 ページの「不透明度の調整」



## エフェクトのプロパティの初期設定へのリセット

エフェクトをリセットすると、キーフレームを含まないプロパティは、すべて初期設定値に戻ります。キーフレームを含むプロパティは、そのプロパティの現在の時間の値だけが初期設定値に戻ります。現在の時間にキーフレームが設定されている場合は、そのキーフレームが初期設定値に戻ります。現在の時間にキーフレームが設定されていない場合は、初期設定値を使用するキーフレームが新たに作成されます。

- 1 タイムラインで、リセットするエフェクトを含むクリップを選択します。
- 2 エフェクトビューで、「エフェクトを編集」ボタンをクリックします。
- 3 プロパティビューで、エフェクト名をクリックします。
- 4 リセットボタン  をクリックします。

 リセットボタンをクリックしても、そのプロパティのキーフレームの使用が無効になるわけではありません。誤ってリセットボタンをクリックしてしまった場合は、編集／取り消しを選択して直前の操作を取り消します。

## モーションエフェクトを使用したクリップの配置、スケール（拡大や縮小）、および回転

モーションエフェクトは、タイムライン内のすべてのクリップに自動的に適用されます。モーションエフェクトは、ビデオフレーム内でクリップの配置、回転、拡大または縮小を行う場合に使用します。また、アンカーポイントを設定する場合にも使用します。位置、スケールおよび回転の値は、初期設定でクリップの中心にあるアンカーポイントから計算されます。

位置、スケール、回転の各プロパティは、空間に対して適用されるので、モニタパネルで直接確認しながら調整してください。

 クリップをアニメートするには、モーションエフェクトのプロパティのキーフレームを設定します。

### 関連項目

204 ページの「[クリップのアニメート](#)」

194 ページの「[キーフレームについて](#)」

## クリップの位置調整

- 1 タイムラインでクリップを選択します。
- 2 モニタパネルで、クリップをドラッグして位置を調整します（ハンドルをドラッグしないように注意してください）。

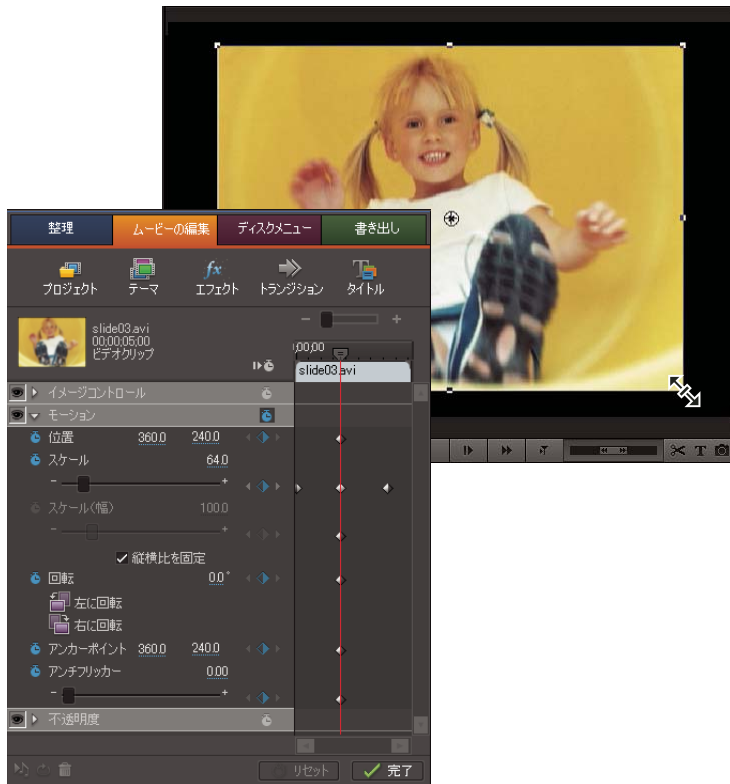
 クリップを時間に応じて移動させるには、モニタパネルでクリップを操作しながらキーフレームを設定します。

## クリップのスケール

- 1 タイムラインでクリップを選択します。
- 2 エフェクトビューで、「エフェクトを編集」ボタンをクリックします。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
  - 高さや幅の比率を保ったまま拡大または縮小するには、モニタパネルでクリップをクリックしてクリップハンドルをドラッグします。または、プロパティビューでモーションエフェクトを展開して、スケールスライダをドラッグします。

- 高さと幅を個別に拡大または縮小するには、プロパティビューでモーションエフェクトを展開し、「縦横比を固定」の選択を解除してから、モニタパネルでクリップハンドルをドラッグします。次にスケール（高さ）およびスケール（幅）スライダをドラッグするか、モニタパネル上でいずれかのクリップハンドルをドラッグします。

**注意：**ビデオや低解像度の画像を 100 % 以上に拡大すると、濃淡のむらが出たり、ピクセル化することがあります。Adobe® Premiere® Elements® では、ピクセル化を防止するため、EPS ファイルが拡大または縮小される場合は連続ラスターライズされます。



モーションエフェクトが選択された状態のプロパティビューと、スケールのためにクリップハンドルが選択された状態のモニタパネル

## 元のサイズでのクリップの使用

Adobe® Premiere® Elements® に読み込んだクリップのサイズは、プロジェクトのフレームサイズに合わせて調整されます。クリップのサイズを調整せずに元のサイズで使用する場合は、次のように操作します。

- 1 「ムービーの編集」タブをクリックし、メディアボタン、「プロジェクト」の順にクリックして、プロジェクトビューでクリップを選択します。
- 2 クリップ／ビデオオプションを選択します。
- 3 「フレームサイズに合わせる」の選択を解除します。

## クリップの回転

- 1 タイムラインでクリップを選択します。
- 2 エフェクトビューで、「エフェクトを編集」ボタンをクリックします。
- 3 プロパティビューでモーションエフェクトを展開し、次のいずれかの操作を行います。
  - 「回転」の右にある下線付きの値をドラッグします。

- 「左に回転」または「右に回転」をクリックします。クリップがそれぞれの方向に 90 度回転します。

## クリップのアンカーポイントの調整

- 1 タイムラインでクリップを選択します。
- 2 エフェクトビューで、「エフェクトを編集」ボタンをクリックします。
- 3 プロパティビューでモーションエフェクトを展開します。
- 4 モーションエフェクトのアンカーポイントスライダをドラッグします。

## スーパーインポーズと透明化

### スーパーインポーズと透明化について

スーパーインポーズとは、複数のイメージを重ねて組み合わせる処理のことです。初期設定では、ビデオクリップは完全に不透明であるため、スーパーインポーズを行うには透明にする必要があります。上にあるビデオトラック上のクリップを透明にすると、その下にあるトラック上のクリップが見えるようになります。

Adobe® Premiere® Elements® では、不透明度エフェクトを使用して、クリップ全体をすばやく簡単に透明にすることができます。また、不透明度、マスク、マット、およびキーイングを任意に組み合わせて適用して、ファイルのアルファチャンネルを変更することもできます。アルファチャンネルは、クリップ内の透明な領域を定義しています。さらに高度なキーイングエフェクトにより、特定の色や形状を透明にすることができます。

💡 Adobe® Premiere® Elements® で作成するタイトルには、自動的にアルファチャンネルが含まれます。また、定義済みの透明な領域のあるファイルを読み込むこともできます。Adobe After Effects、Adobe Photoshop、Adobe Photoshop Elements、Adobe Illustrator® などのアプリケーションでは、透明な領域を保存できます。アルファチャンネルが維持され、プロジェクトの設定に従った状態でファイルが読み込まれます。透明な領域を維持してファイルを保存する方法については、それぞれのユーザガイドを参照してください。

Adobe® Premiere® Elements® では、透明度に関して次の用語を使用します。

**アルファチャンネル** クリップの透明な領域を定義するチャンネルです。この不可視のチャンネルは、可視の赤、緑、青 (RGB) カラーチャンネルとは別の追加チャンネルとして存在します。

**不透明度** クリップの不透明度または透明度を決定する設定です (例えば、不透明度 75% は、透明度 25% と同じです)。



上になるビデオクリップ (左)、下になるビデオクリップ (中央)、上になるクリップの不透明度の値を小さくして 2 つのイメージを組み合わせた結果 (右)

**マスク** この用語はアルファチャンネルと同じ意味で使用されることがあります。また、アルファチャンネルの変更に処理という意味で使用されることもあります。



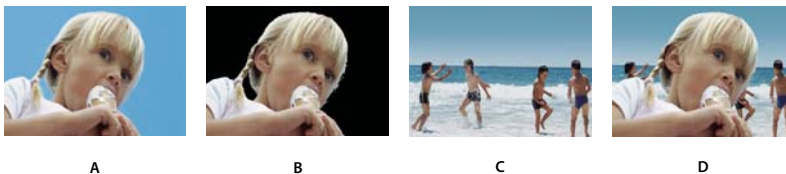
色分解された RGB (赤、緑、青) カラーチャンネル (左)、アルファチャンネルまたはマスク (中央)、すべてのチャンネルを一緒に表示した結果 (右)

**マット** クリップの透明な領域を定義するファイルまたはチャンネルです。マットは、結果のイメージの透明度を決定します。Adobe® Premiere® Elements® では、トラックマットキーとともにマットを使用します。



透明になる領域 (白の部分) を定義したマット (左)、上になるクリップ (中央)、マットとクリップを組み合わせた結果 (右)

**キーイング** 特定のカラー (カラーキー) または輝度 (ルミナンスキー) の値を使用して透明な領域を定義することです。キーと一致するピクセルが透明になります。通常、キーイングは、ブルースクリーンなど単色の背景を別のイメージで置き換える場合に使用します (例えば、テレビの気象情報番組で、予報官の後ろのブルースクリーンを天気図に置き換えるのに利用しています)。ビデオマージエフェクトは、キーイングを使用して、はじめの背景色を透明として定義します。



背景色を別のイメージで置き換える例

A. 上になるクリップ B. ブルースクリーンキーエフェクトで透明な領域 (黒の部分) を定義した状態 C. 下になるクリップ D. 2 つのクリップを組み合わせた結果

## 関連項目

174 ページの「[キーイング](#)」

189 ページの「[ビデオマージ](#)」

## 不透明度の調整

初期設定では、クリップは完全に不透明 (100%) な状態で表示され、下にある (背面にある) トラックのどのクリップも表示されません。下にあるクリップを表示するには、不透明度の値を 100% 未満にします。不透明度を 0% にすると、クリップは完全に透明になります。透明なクリップの下に位置するトラックにクリップがない場合は、ムービーの黒い背景が見えるようになります。

- 1 エフェクトビューで「エフェクトを編集」ボタンをクリックして、プロパティビューを開きます。
- 2 透明にするクリップを選択して、次のいずれかの操作を行います。
  - プロパティビューで、不透明度エフェクトを展開し、クリップの不透明度スライダを必要に応じてドラッグします。
  - タイムラインで、クリップの真上にあるポップアップメニューから、不透明度 / クリップの不透明度を選択します (場合によっては、メニューを表示させるためにズームインする必要があります)。選択ツール  をクリックし、カーソルをクリップの不透明度グラフに合わせます。カーソルが上下二重矢印アイコン  に変わったら、不透明グラフを上または下にドラッグします。



タイムラインでの透明部分の作成

💡 時間の経過に従ってクリップをフェードインまたはフェードアウトするには、クリップの不透明度をアニメートします。単に黒い背景からフェードインしたり黒い背景にフェードアウトする場合は、プロパティビューの「フェードイン」または「フェードアウト」オプションをクリックします。また、キーイングエフェクトを使用して透明部分を作成することもできます。

## カラーのキーアウト

クリップ内の特定の領域を透明にするには、カラー、マット、またはアルファチャンネルを基準にしてキーイングエフェクトを適用します。指定したキーに一致するピクセルが透明になります。

**カラーベースのキーイングエフェクト**（ビデオマージ、ブルースクリーンキー、クロマキー、グリーンスクリーンキー、赤以外キー）クリップ内に特定のカラーが現れたときに透明部分を追加します。例えば、カラーベースのキーイングエフェクトを使用して、ブルースクリーンなどの単色の背景を削除することができます。

**マットベースのキーイングエフェクト**（4点、8点、16点ガベージマットキーとトラックマットキー）クリップの領域を、別のクリップまたは手で指定した領域でマスクできます。クリップに配置するマスクの形状に従って透明度を設定したり、マットとして使用するファイル内のグレースケールレベルに従って透明度を設定できます。また、トラックマットキーエフェクトを使用して、クリエイティブなコンポジットを作成することもできます。

**アルファチャンネルベースのキーイングエフェクト** アルファチャンネルキーエフェクトにより、クリップのアルファチャンネルを反転したりオフにしたりできます。または、透明度が設定されていない領域をマスクに変換できます。

### 関連項目

174 ページの「[キーイング](#)」

189 ページの「[ビデオマージ](#)」

## ビデオマージを使用した透明部分の作成

クリップの背景を自動的に透明化するには、ビデオマージエフェクトを適用します。このエフェクトを使用することで、スーパーインポーズするクリップを簡単に作成できます。また、透明部分を反転させてマスクを作成することもできます。マスクを使用すると、背後のオブジェクトまたはビデオは、背景ではなく前景に表示されます。

- 1 シーンラインまたはタイムラインで、透明にするクリップを右クリックして、「ビデオマージ」を選択します（タスクパネルのエフェクトビューで選択することもできます）。

エフェクトにより、背景色が自動的に検出されて削除され、下にあるクリップが透明な領域越しに見えるようになります。

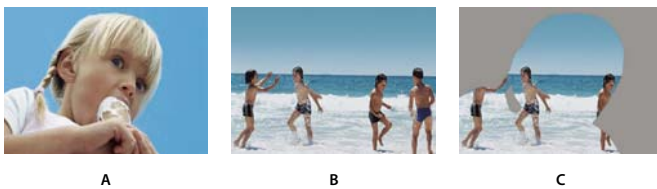
- 2 （オプション）タスクパネル下部の「エフェクトを編集」ボタンをクリックしてプロパティビューを開き、エフェクト名を展開して、エフェクトのオプションを表示または編集します。



ビデオマージエフェクト

A. 背景が塗りつぶされた前景クリップ B. ビデオマージエフェクトによって自動的に透明化された背景 C. 透明部分越しに表示される背景クリップ D. 2つのクリップを組み合わせた結果

💡 背景クリップのイメージからマスクを作成するには、ビデオマージの反転オプションを使用します。例えば、上のイメージの場合、アイスクリームコーンを手にした子どもが透明化され、その形の中に浜辺の子どもたちが表示されます。



反転したビデオマージエフェクト

A. 前景クリップ B. 背景クリップ C. 2つのクリップを組み合わせた結果

#### 関連項目

174 ページの「[キーイング](#)」

189 ページの「[ビデオマージ](#)」

## キーイングエフェクトを使用した透明部分の作成

クリップ内にある特定の色に透明度を設定するには、カラーベースのキーイングエフェクトを適用します。これらのエフェクトは、通常、色付きの背景を削除するのに使用します。

- 1 タスクパネルで「編集」をクリックし、「エフェクト」をクリックします。
- 2 キーイングエフェクト（またはクロマ、ブルースクリーン、グリーンスクリーン、赤以外）を選択します。
- 3 タイムラインまたはシーンラインのクリップにエフェクトをドラッグします。
- 4 （オプション）タスクパネル下部の「エフェクトを編集」ボタンをクリックしてプロパティビューを開き、エフェクト名を展開して、エフェクトのオプションを表示または編集します。



背景色を別のイメージで置き換える例

A. 上になるクリップ B. ブルースクリーンによって自動的に透明になった背景 C. 下になるクリップ D. 2つのクリップを組み合わせた結果

#### 関連項目

174 ページの「[キーイング](#)」



## トラックマットキーエフェクトを使用した透明部分の作成

- 1 マットファイルをプロジェクトにまだ追加していない場合は、タスクパネルの「整理」タブをクリックし、「取り込み」をクリックして、マットファイルをプロジェクトに追加します。マットファイルに移動して、「開く」ボタンをクリックします。マットファイルは、1つの形状（星や花の形状など）だけが含まれるように作成してください。
- 2 タイムライン内のトラックに背景クリップを追加します。
- 3 背景クリップの上にスーパーインポーズするクリップを、背景クリップを含むトラックよりも上に位置するトラックに追加します。このクリップがトラックマットによって表示されます。
- 4 3番目のトラックにマットとして使用するクリップを追加します（3番目のトラックを追加する必要がある場合は、タイムラインで最上位のビデオトラックの上の空の領域にマットをドラッグします。このようにすると、新しいトラックが自動的に作成されます）。
- 5 エフェクトビューで、ビデオエフェクトフォルダ、キーイングカテゴリフォルダの順に展開し、トラックマットキーエフェクトをスーパーインポーズするクリップ（背景クリップの上にあるクリップ）にドラッグします。
- 6 タスクパネル下部の「エフェクトを編集」ボタンをクリックして、プロパティビューを開きます。
- 7 プロパティビューで、トラックマットキーを展開します。
- 8 「マット」で、マットが含まれているビデオトラックを選択します。
- 9 必要に応じて、次のオプションを調整します。

**コンボジット用マット** 「アルファマット」を選択すると、トラックマットのアルファチャンネルの値を使用して合成が行われます。「ルミナンスマット」を選択すると、画像のルミナンス値を使用して合成が行われます。

**反転** トラックマットの値を反転します。



スーパーインポーズするクリップの元のカラーを維持するには、グレースケール画像をマットとして使用します。マットにカラーが含まれていると、スーパーインポーズするクリップから同じレベルのカラーが除去されてしまいます。

### 関連項目

178 ページの「[トラックマットキー](#)」

## ガベージマットを使用した不要なオブジェクトの非表示化

場合によっては、カラーベースのキーイングエフェクトで背景を削除しても、マイクやケーブルなどの不要なオブジェクトが表示されたままになることがあります。ガベージマットキーイングエフェクトを使用して不要なオブジェクトをマスクします。ガベージマットは、境界ははっきりしているが単色ではない領域をキーイングするのに効果的です。また、カラーベースのキーイングエフェクトで取り除けなかった不要な要素を取り除くのにも適しています。



不要な背景が入ったクリップ（左）、モニタパネルで4点ガベージマットの形状を変更してマスクした状態、グリーンスクリーンキーエフェクトを適用して（中央）、下のトラックの上にスーパーインポーズした状態（右）

- 1 トラックにクリップを配置します。
- 2 エフェクトビューで、キーイングフォルダを展開し、ガベージマットエフェクトをクリップにドラッグします。
- 3 タスクパネル下部の「エフェクトを編集」ボタンをクリックして、プロパティビューを開きます。
- 4 プロパティビューで、エフェクト名のとなりの右向きの三角形をクリックして展開します。



**注意：**ガベージマットエフェクトの名前（4点ガベージマット、8点ガベージマット、16点ガベージマット）は、それぞれのハンドル数を表しています。

**5** マットの形状を変更するには、次のいずれかの操作を行います。

- エフェクト名をクリックして、ガベージマットエフェクトの点のハンドルをモニタパネルに表示し、ハンドルをドラッグします。
- プロパティビューでガベージマットエフェクトの値を変更します。

#### 関連項目

176 ページの「[ガベージマット（4点、8点、16点）](#)」

## アルファチャンネルの反転または非表示

「フッテージを変換」コマンドを使用して、Adobe® Premiere® Elements® によるクリップのアルファチャンネルの処理方法をプロジェクト全体で変更することができます。

**注意：**1つのクリップインスタンスのアルファチャンネルを無視または反転するには、アルファチャンネルキーエフェクトを使用してください。

- 「ムービーの編集」タブをクリックし、「プロジェクト」をクリックして、プロジェクトビューでクリップを選択します。
- ファイル／フッテージを変換を選択し、必要に応じて「アルファチャンネル」セクションのオプションを指定して「OK」をクリックします。

**アルファチャンネルを無視** クリップに含まれているアルファチャンネルを無視します。

**アルファチャンネルを反転** アルファチャンネルの明暗領域を反転します。これにより、クリップの透明な領域と不透明な領域が反転されます。

 クリップの透明な領域が分かりにくい場合は、キーイングしている画像の下トラックに明るい色のマットを一時的に追加します（詳しくは、61 ページの「[背景用のカラーマットの作成](#)」を参照してください）。

## エフェクトとマットのカラーの選択

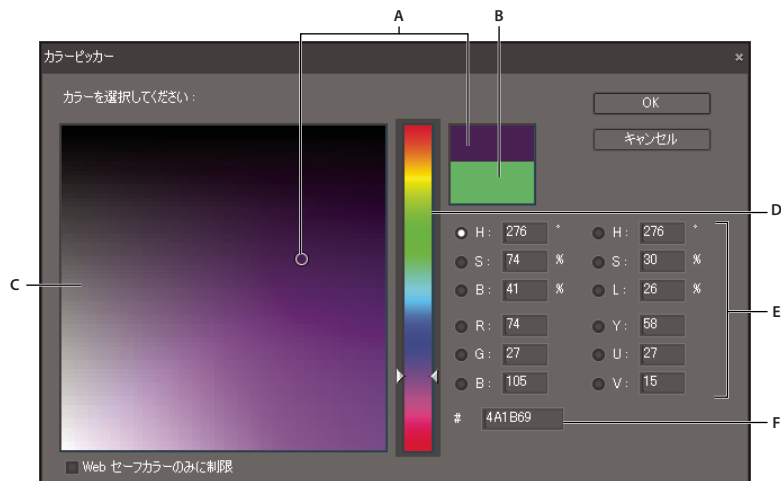
### スポイトツールを使用したカラーの選択

スポイトツールでは、コンピュータの画面上の任意の位置にある1つのピクセルまたは一連のピクセルのカラーをサンプリングしてカラーを選択できます。スポイトツールは、特にカラーベースのキーイングエフェクトとマットで効果的です。キーアウトするカラーの基準とする色相をサンプリングして、類似性の値を増やしてキーアウトするすべてのカラーを選択することができます。

- スポイトツール  をクリックして、画面上の任意のカラーの上に移動します。スポイトツールで指したカラーが色見本に表示されます。
- 次のいずれかの操作を行います。
  - 1つのピクセルのカラーを選択するには、そのピクセル上でマウスボタンを放します。
  - 3×3のピクセルエリアの色平均をサンプリングするには、Ctrl キーを押しながらドラッグし、そのピクセル上をドラッグします。
  - 一連の隣り合っているピクセルをサンプリングするには、Shift キーを押しながらピクセル上をドラッグします。

## カラーピッカーを使用したカラーの選択

カラーピッカーを使用して、カラースペクトルからカラーを選択したり、カラーを数値で指定したりすることで、エフェクトとマットのカラーを選択できます。



カラーピッカーダイアログボックス

A. 選択した色 B. 元のカラー C. カラーフィールド D. カラースペクトル E. カラー構成要素 F. カラー値（16 進数）

## カラーピッカーを使用したカラースペクトルによる指定カラーフィールドによる指定

- 1 カラースペクトルを表示するためのコンポーネントを選択します。例えば、赤の場合は「R」を選択します。
- 2 スペクトルに表示されているカラーを選択するには、カラースペクトルに沿って三角形をドラッグするか、カラースペクトル内部をクリックします。
- 3 色を選択するには、カラーフィールドまたはカラースペクトルの内側をクリックまたはドラッグします。

色を調整すると、カラースペクトルの右側にある四角形の上部に新しい色が表示され、下部に元の色が表示されます。

## カラーピッカーを使用したカラーの数値による指定

❖ 任意のボックスにカラー値を入力します。

**HSB** 色相（H）を 0° ～ 360° の角度で指定します。この角度は、カラーホイールの位置に対応します。彩度（S）と明度（B）をパーセント単位で指定します。

**RGB** 赤、緑、青の値に 0 ～ 255（0 が黒で、255 が純色）を指定します。

**HSL** 色相（H）を 0° ～ 360° の角度で指定します。この角度は、カラーホイールの位置に対応します。明度（S）と輝度（L）をパーセント単位で指定します。

**YUV** ルミナンス（Y）の値には 0 ～ 255、U 軸および V 軸の値には 127 ～ -128 を指定します。

「#」ボックス カラー値を 16 進数形式で入力します。

## カラーピッカーの色構成要素

**H** 色相オプションを使用すると、カラースペクトルにすべての色相が表示されます。カラースペクトルで色相を選択すると、選択した色相の彩度と明度の範囲がカラーフィールドに表示されます。彩度は左から右に向かって増加し、明度は上から下に向かって増加します。

**S** 彩度オプションを使用すると、カラーフィールドにすべての彩度が表示されます。カラースペクトルには、カラーフィールドで選択したカラーが表示されます。スペクトルの上端が最小彩度で、下端が最大彩度になります。

**B (HSB セクション)** 明度オプションを使用すると、カラーフィールドにすべての明度が表示されます。カラースペクトルには、カラーフィールドで選択したカラーが表示されます。スペクトルの上端が最小明度で、下端が最大明度になります。

**L** 輝度オプションを使用すると、カラーフィールドにすべての輝度が表示されます。カラースペクトルには、カラーフィールドで選択したカラーが表示されます。スペクトルの上端が最小輝度で、下端が最大輝度になります。

**R** 赤オプションを使用すると、カラーフィールドにすべての色相の一部が表示され、現在の R 値に対する G 値と B 値の全範囲が表示されます。カラースペクトルには、カラーフィールドで選択したカラーが表示されます。スペクトルの上端が赤のカラー構成要素の最小明度 (0) で、スペクトルの下端が最大明度 (255) になります。カラースペクトルを最小明度に設定すると、カラーフィールドには、緑と青の色構成要素で作成されたカラーが表示されます。カラースペクトルを使用して赤の明度を増やすと、カラーフィールドに表示されるカラーの赤の量が多くなります。

**G** 緑オプションを使用すると、カラーフィールドにすべての色相の一部が表示され、現在の G 値に対する R 値と B 値の全範囲が表示されます。カラースペクトルには、カラーフィールドで選択したカラーが表示されます。スペクトルの上端が緑のカラー構成要素の最小明度 (0) で、スペクトルの下端が最大明度 (255) になります。カラースペクトルを最小明度に設定すると、カラーフィールドには、赤と青の色構成要素で作成されたカラーが表示されます。カラースペクトルを使用して緑の明度を増やすと、カラーフィールドに表示されるカラーの緑の量が多くなります。

**B (RGB セクション)** 青オプションを使用すると、カラーフィールドにすべての色相の一部が表示され、現在の B 値に対する R 値と G 値の全範囲が表示されます。カラースペクトルには、カラーフィールドで選択したカラーが表示されます。スペクトルの上端が青のカラー構成要素の最小明度 (0) で、スペクトルの下端が最大明度 (255) になります。カラースペクトルを最小明度に設定すると、カラーフィールドには、緑と赤の色構成要素で作成されたカラーが表示されます。カラースペクトルを使用して青の明度を増やすと、カラーフィールドに表示されるカラーの青の量が多くなります。

**Y** Y または輝度オプションを使用すると、カラーフィールドにすべての色相の一部が表示され、現在の輝度値における YUV カラー空間の **U** 軸カラーと **V** 軸カラーの全範囲が表示されます。カラースペクトルには、カラーフィールドで選択したカラーで使用可能な輝度値がすべて表示されます。スペクトルの上端が最小輝度 (0) で、スペクトルの下端が最大輝度 (255) になります。

**U** U オプションを使用すると、カラーフィールドにすべての色相の一部が表示され、現在の U 値における YUV カラー空間の **Y** 軸カラーと **V** 軸カラーの全範囲が表示されます。カラースペクトルには、カラーフィールドで選択したカラーで使用可能な U 値がすべて表示されます。スペクトルの上端が最小 U 値 (0) で、スペクトルの下端が最大 U 値 (255) になります。

**V** V オプションを使用すると、カラーフィールドにすべての色相の一部が表示され、現在の V 値における YUV カラー空間の **Y** 軸カラーと **U** 軸カラーの全範囲が表示されます。カラースペクトルには、カラーフィールドで選択したカラーで使用可能な V 値がすべて表示されます。スペクトルの上端が最小 V 値 (0) で、スペクトルの下端が最大 V 値 (255) になります。

## エフェクトの使用方法

Adobe® Premiere® Elements® 7 に備わっているエフェクトを利用すると、クリップを修正したり改良するなど、さまざまな変更を加えることができます。どのエフェクトにも初期設定値があらかじめ設定されているので、エフェクトを適用すると、クリップが変化します。それぞれの値は自由に調整およびアニメートできます。

この章では、Adobe Premiere Elements に付属しているオーディオとビデオのエフェクトをすべて紹介しますが、分かりにくいエフェクトのプロパティとツールについてだけ詳しく説明します。キャプチャカードまたはサードパーティのプラグインと一緒にインストールされるエフェクトの説明は省略します。

## ビデオエフェクトギャラリー

以下に、Adobe Premiere Elements 付属エフェクトを適用した例の一部を紹介します。このギャラリーにないエフェクトは、実際に適用して、モニタパネルでプレビューしてみてください（143 ページの「[エフェクトの適用とプレビュー](#)」を参照してください）。



元のクリップ



185 ページの「[アルファグロー](#)」



168 ページの「[ベンド](#)」



182 ページの「[ベベルアルファ](#)」



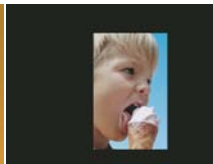
182 ページの「[ベベルエッジ](#)」



164 ページの「[輝度&コントラスト](#)」



164 ページの「[チャンネルミキサー](#)」



188 ページの「[クリップ](#)」



173 ページの「[カラーバランス \(RGB\)](#)」



173 ページの「[カラーパス](#)」



173 ページの「[カラー置き換え](#)」



189 ページの「[クロップ](#)」



183 ページの「[ドロップシャドウ](#)」



189 ページの「[エッジのぼかし](#)」



185 ページの「[エンボス](#)」



165 ページの「[抽出](#)」



元のクリップ



183 ページの「多面体」



167 ページの「ブラー  
(滑らか)」



186 ページの「輪郭検  
出」



168 ページの「ブラー  
(ガウス)」



168 ページの「シャ  
ープ」



189 ページの「水平反  
転」



189 ページの「水平方  
向固定」



168 ページの「反転」



169 ページの「レンズ  
ディストーション」



172 ページの「レンズ  
フレア」



166 ページの「照明効  
果」



183 ページの「稲妻」



169 ページの「ミラー」



186 ページの「モザイ  
ク」



186 ページの「ノイズ」



171 ページの「ページ  
カール」



169 ページの「極座標」

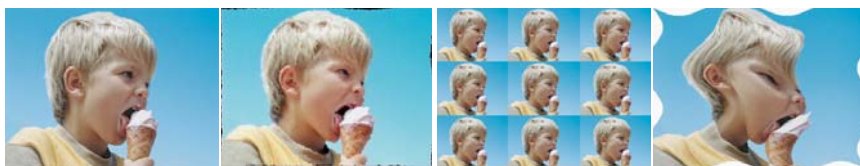


166 ページの「ポスタ  
リゼーション」



184 ページの「カラー  
カーブ」



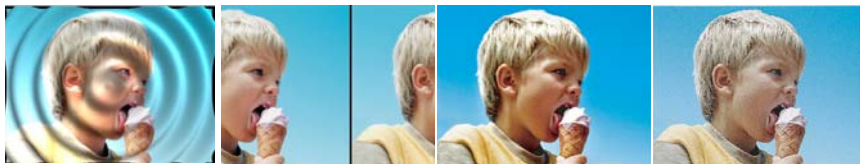


元のクリップ

171 ページの「屈折」

186 ページの「複製」

170 ページの「波紋」



172 ページの「波紋  
(円形)」

189 ページの「ロール」

166 ページの「シャドウ・  
ハイライト」

168 ページの「シャープ」

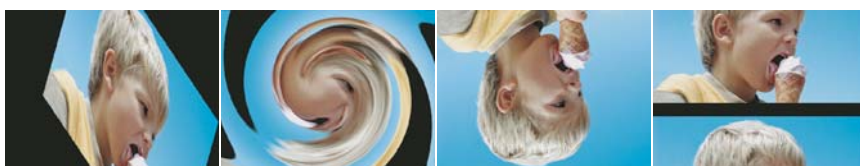


186 ページの「ソラリ  
ゼーション」

170 ページの「球面」

187 ページの「テクス  
チャ」

174 ページの「色合い」

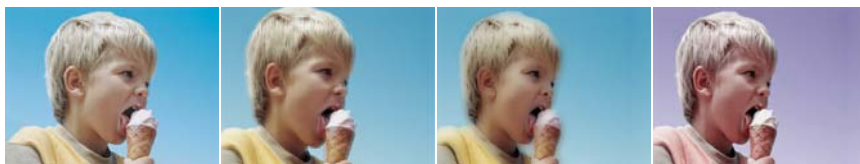


170 ページの「トランス  
スフォーム」

170 ページの「回転」

189 ページの「垂直反  
転」

189 ページの「垂直方  
向固定」



元のクリップ

181 ページの「アク  
ティフカメラ」

179 ページの「エアブ  
ラシ」

179 ページの「カラー  
化」



181 ページの「地震」

180 ページの「線描」

180 ページの「メタ  
リック」

180 ページの「オール  
ドフィルム」



180 ページの「パステ  
ルスケッチ」

181 ページの「シア  
ーエナジー」

181 ページの「ブラー  
(ズーム)」

## 色調補正

### 自動カラー補正、自動コントラスト、自動レベル補正

自動カラー補正、自動コントラスト、自動レベル補正を使用すると、クリップ全体の調整をすばやく行うことができます。自動カラー補正では、ミッドトーンを無効にして白黒ピクセルの範囲を制限することで、クリップのコントラストとカラーを調整します。自動コントラストでは、カラーキャスト（色かぶり）の有無に関係なく、全体的なコントラストと色の混ざり具合を調整します。自動レベル補正では、ハイライトとシャドウを自動的に補正します。また、カラーチャンネルを個別に調整するので、クリップの色合いであるカラーキャストを除去したり、生成させたりすることがあります。各エフェクトには、それぞれ複数のプロパティがあります。

**時間軸方向のスムージング（秒）** 各フレームで必要な補正量を周囲のフレームと比較して判断するための連続するフレームの範囲を指定します。例えば、時間軸方向のスムージングを 1 秒に設定すると、Adobe® Premiere® Elements® は表示されているフレームの 1 秒前からのフレームを分析して補正量を決定します。時間軸方向のスムージングを 0 に設定すると、Adobe® Premiere® Elements® は周囲のフレームを考慮せずに、各フレームを個別に分析します。時間軸方向のスムージングを使用すると、時間の経過に対してスムーズな表示になるように補正されます。

**シーン検出** 時間軸方向のスムージングを有効にすると、Adobe® Premiere® Elements® によってシーン変更が無視されます。

**シャドウのクリップとハイライトのクリップ** クリップ内で最も暗いシャドウ（レベル 0）と最も明るいハイライト（レベル 255）のカラーにシャドウやハイライトを固定する度合いを指定します。値を大きくすると、コントラストが高くなります。

**ミッドトーンのスナッフ（自動カラー補正のみ）** Adobe® Premiere® Elements® は、クリップで中間色に近い平均的なカラー（グレー）を検出して、中間色になるようにそのカラーのガンマ値を調整します。

**元の画像とブレンド** クリップに適用するエフェクトをパーセント単位で指定します。

### 輝度&コントラスト

輝度&コントラストエフェクトは、クリップ全体の明度とコントラストを調整します。値に 0.0 を指定した場合、画像は変化しません。

輝度&コントラストエフェクトは、クリップの色調範囲を調整する最も簡単な方法であり、クリップ内のすべてのピクセル値（ハイライト、シャドウ、ミッドトーン）を一度に調整します。輝度&コントラストエフェクトは個々のカラーチャンネルに適用することはできません。

### チャンネルミキサー

Adobe® Premiere® Elements® のすべてのクリップは、赤、緑、青（RGB）の 3 つのカラーチャンネルで構成されていて、各チャンネルにはそれぞれの色のルミナンス値があります。チャンネルミキサーエフェクトを使用して、これらのチャンネルの値を別のチャンネルに追加できます。例えば、緑チャンネルのルミナンス値を赤チャンネルに追加できます。このエフェクトは、ほかのカラー調整ツールでは簡単にできないカラー調整を行う場合に使用します。各カラーチャンネルによるグレースケールの割合をパーセント単位で指定して精度の高いグレースケールのクリップを作成したり、高品質なセピア調や微妙な色合いのクリップを作成したり、チャンネルの切り替えや複製を行うことができます。例えば、このエフェクトを使用して、ノイズのある青チャンネル全体をノイズのない緑チャンネルから取得した値で置き換えることができます。



ビデオクリップとその赤、緑、青チャンネル



チャンネルミキサーの各プロパティには、カラーの名前がペアで表示されます。ハイフンの左側には、そのプロパティの出力チャンネルが表示され、右側には入力チャンネルが表示されます。例えば、「赤 - 緑」プロパティは、出力が赤チャンネルで、入力が緑チャンネルであることを示しています。これを使用して、緑チャンネルのルミナンス値を赤チャンネルに追加することができます。



チャンネルミキサーのプロパティ  
A. 出力チャンネル B. 入力チャンネル C. 値

各プロパティ名の右にある値は、入力チャンネルのルミナンス値が追加される出力チャンネルの割合を示します。この値には、-200% ~ 200% のパーセント値を指定できます。

各出力チャンネルの定数プロパティでは、出力チャンネルに追加する基本値を指定できます。例えば、「赤 - 定数」を 50 に設定すると、赤の出力チャンネルのすべてのピクセルにルミナンス全体の 50%（255 の 50%、つまり約 127）が追加されます。

「モノクロ」オプションをオンにすると、出力チャンネル値からグレースケールのクリップが作成されます。「モノクロ」は、グレースケールに変換したいクリップに使用すると便利です。このオプションを選択してチャンネルの値を調整した後、このオプションの選択を解除すると、各チャンネルの組み合わせを個別に変更して、手染め風の効果を出すことができます。

### クリップのチャンネルの組み合わせ

- 1 クリップにチャンネルミキサーエフェクトを適用して、タスクパネルの「エフェクトを編集」ボタンをクリックします。チャンネルミキサーエフェクトを展開し、チャンネルの値を左または右にドラッグします。出力チャンネルに対する特定のチャンネルの割合を減らすには、減らすチャンネルの値を左へドラッグします。割合を増やすには、値を右にドラッグします。または、下線付きの値をクリックして、-200 ~ +200 の範囲内で値ボックスに値を入力します。値を入力したら、Enter キーを押します。負の値を指定すると、ソースチャンネルが反転してから出力チャンネルに追加されます。
- 2 (オプション) チャンネルの定数値をドラッグするか、値を入力します。この値は、出力チャンネルに出力されるチャンネルの基本量になります。
- 3 (オプション) 「モノクロ」を選択して、同じ設定をすべての出力チャンネルに適用します。この場合、グレイ値だけが含まれるクリップが作成されます。
- 4 「完了」をクリックします。

### 抽出

抽出エフェクトは、ビデオクリップや静止画からカラーを消去して、グレースケールの画像を作成します。クリップのグレースケールは、白または黒に変換する階調の範囲を指定して調整します。

#### 抽出設定の指定

- 1 エフェクトを適用します。

- 2 タスクパネルで「エフェクトを編集」ボタンをクリックし、エフェクト名の右側にある設定ボタン  をクリックします。
- 3 抽出設定ダイアログボックスで、ヒストグラム（現在のキーフレームで、各明度レベルにあるピクセル数を示すグラフ）の下にある 2 つの三角形をドラッグして、白または黒に変換するピクセルの範囲を指定します。2 つの三角形の間のピクセルが白に変換され、その他のピクセルは黒に変換されます。
- 4 白に変換されたピクセルにグレーの階調を作成するには、柔らかさのスライダをドラッグします。値が大きいほど、グレーの分量が多くなります。
- 5（オプション）白と黒に変換する範囲を反転させるには、「反転」を選択し、「OK」をクリックします。
- 6 「完了」をクリックします。

## イメージコントロール

イメージコントロールエフェクトは、ビデオアンプに相当します。このエフェクトは、クリップの明るさ、コントラスト、色相、彩度を調整します。

### 照明効果

照明効果エフェクトは、クリエイティブな照明を 1 つのクリップに最大 5 つまで適用します。ライトの種類、方向、照度、カラー、ライトの中心、ライトの範囲などの照明プロパティを調整することができます。「バンプレイヤー」コントロールを使用して、ほかのクリップのテクスチャやパターンを使って 3D の表面のような効果を生み出すこともできます。

### ポスタリゼーション

ポスタリゼーションエフェクトは、クリップ内の各チャンネルの色調レベル（明度の値）の数を指定し、ピクセルを最も近いレベルにマップします。例えば、RGB クリップの色調レベルを 2 にした場合は、赤、緑、青の色調がそれぞれ 2 つずつになります。値の範囲は 2 ～ 255 です。このエフェクトの効果は、グレースケールのクリップの階調を減少させると明白に現れますが、カラー画像でも面白い効果が得られます。

既存のカラーをマップする各チャンネルの色調レベルの数を調整するには、「レベル」を使用します。

### シャドウ・ハイライト

シャドウ・ハイライトエフェクトを使用すると、クリップの中の暗い部分を明るくしたり、ハイライトを軽減することができます。このエフェクトは、クリップの全体的な暗さや明るさを変更するものではありません。周囲のピクセルを基準として、シャドウやハイライトを個別に調整するエフェクトです。クリップの全体的なコントラストを調整することもできます。初期設定では、クリップの逆光補正に最適化されています。

**量を自動補正** 逆光により発生するハイライトやシャドウの問題を自動的に分析して補正します。このオプションは初期設定で選択されていますが、選択を解除して、ハイライトやシャドウを手動で制御することもできます。

**シャドウの量** クリップのシャドウ部分を明るくします。このコントロールは「量を自動補正」をオフにした場合のみ有効になります。

**ハイライトの量** クリップのハイライト部分を暗くします。このコントロールは「量を自動補正」をオフにした場合のみ有効になります。

**時間軸方向のスムージング（秒）** 各フレームで必要な補正量を周囲のフレームと比較して判断するための連続するフレームの範囲を指定します。例えば、時間軸方向のスムージングを 1 秒に設定すると、表示されているフレームの 1 秒前からフレームが分析されて、補正量が決定されます。時間軸方向のスムージングを 0 に設定すると、周囲のフレームが考慮されず、各フレームが個別に分析されます。時間軸方向のスムージングを使用すると、時間の経過に対してスムーズな表示になるように補正されます。このコントロールは「量を自動補正」がオンになっている場合のみ有効になります。

**シーン検出** 時間軸方向のスムージングを有効にしたときに、シーンの変わり目を無視するかどうかを指定します。

**元の画像とブレンド** クリップに適用するエフェクトをパーセント単位で指定します。

「詳細オプション」カテゴリを展開すると、次のコントロールが表示されます。

**シャドウの階調幅とハイライトの階調幅** シャドウとハイライトで調整できる階調幅を指定します。値を小さくすると、調整できる範囲が暗い部分または明るい部分に限定されます。値を大きくすると、調整できる範囲が広がります。これらのコントロールは、調整する範囲を限定したい場合に便利です。例えば、ミッドトーンを変更せずに暗い部分を明るくするには、「シャドウの階調幅」の値を小さくして、「シャドウの量」を調整したときにクリップの最も暗い部分のみが明るくなるようにします。

**シャドウの半径とハイライトの半径** エフェクトを適用するときに、対象となるピクセルがシャドウまたはハイライトに属するかどうか判断するための周囲のサイズをピクセル単位で指定します。通常、この値は画像ファイル内のオブジェクトのサイズとほぼ一致します。

**カラー補正** 調整したシャドウやハイライトに適用するカラー補正の度合いを指定します。値を大きくすると、彩度が高くなります。シャドウとハイライトに対する補正が大きくなると、適用できるカラー補正の範囲も広がります。

💡 クリップの全体的なカラーを変更する場合は、シャドウ・ハイライトエフェクトを適用してから、色相や彩度を調整するエフェクトを使用します。

**ミッドトーンのコントラスト** ミッドトーンに適用するコントラストの度合いを指定します。値を大きくすると、ミッドトーンのコントラストだけが增加して、シャドウが暗くなり、ハイライトが明るくなります。

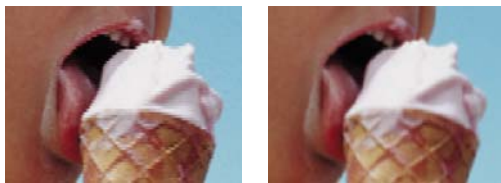
**シャドウのクリップとハイライトのクリップ** クリップ内で最も暗いシャドウ（レベル 0）と最も明るいハイライト（レベル 255）のカラーにシャドウやハイライトをクリップする度合いを指定します。値を大きくすると、コントラストが高くなります。

## ブラー&シャープ

### アンチエイリアシング

アンチエイリアスエフェクトは、カラーのコントラストが強い複数の領域の境界のカラーを混ぜ合わせます。カラーを混ぜ合わせると、中間の色合いが作成され、暗い領域と明るい領域の間の変化が緩やかになります。

**注意：**アンチエイリアスエフェクトにキーフレームは指定できません。



A

B

アンチエイリアシング

A. アンチエイリアス - オフ B. アンチエイリアス - オン

### ブラー（滑らか）

ブラー（滑らか）エフェクトは、クリップのぼかし（ブラー）の程度を指定する場合に使用します。ぼかしは、水平方向、垂直方向またはその両方に指定することができます。ブラー（滑らか）エフェクトでは、ブラー（ガウス）エフェクトよりも簡単にブラーを適用することができます。

## ブラー（ガウス）

ブラー（ガウス）エフェクトは、クリップをぼかして柔らかくし、ノイズを除去します。ぼかしは、水平方向、垂直方向またはその両方に指定することができます（ガウスとは、対象ピクセルのカラー値をマップすることで生成される釣鐘型の曲線です）。

## ゴースト

ゴーストエフェクトは、直前のフレームの透明部分を現在のフレームに重ねます。このエフェクトは、例えば弾んでいるボールなど、動きのあるオブジェクトのモーションパスを表す場合に便利です。このエフェクトにはキーフレームを使用できません。



ゴーストエフェクト

## シャープ

シャープエフェクトは、カラーが変化する部分のコントラストを大きくします。

## チャンネル

### 反転

反転エフェクト（ビデオ）は、クリップのカラー情報を反転します。

**チャンネル** 反転する1つまたは複数のチャンネルを指定します。特定のカラースペースを指定してクリップ全体を反転させたり、クリップの1つのチャンネルだけを反転させることができます。「RGB」は、赤、緑、青の3つの加色カラーチャンネルから構成されています。「HLS」は、色相、明度、彩度の3つで計算されるカラーチャンネルから構成されています。「YIQ」は、NTSCのルミナンスとクロミナンスのカラースペースで、Yがルミナンス信号、IとQがそれぞれ同相と直角位相のクロミナンス信号です。「アルファ」はカラースペースではなく、クリップのアルファチャンネルを反転する方法です。

**元の画像とブレンド** 反転したクリップを元のクリップと合成します。反転したクリップにはフェードを適用することができます。

## ディストーション

### ベンド

ベンドエフェクトは、クリップ上の垂直方向と水平方向に波のような揺れを付加して、クリップに歪みを加えます。このエフェクトを使用すると、サイズと波長が異なるさまざまな波形を作成することができます。水平方向、垂直方向またはその両方の次のエフェクトプロパティを変更するには、タスクパネルでエフェクトを選択し、「エフェクトを編集」ボタンをクリックして、エフェクト名の右にある設定ボタン  をクリックします。

**方向** 波の方向を指定します。「イン」を選択すると、クリップの中心に向かって揺れが伝わります。「アウト」を選択すると、クリップの中心から外に向かって揺れが伝わります。

**波形** 波の形を指定します。サイン波、円形波、三角波、矩形波の中から選択します。

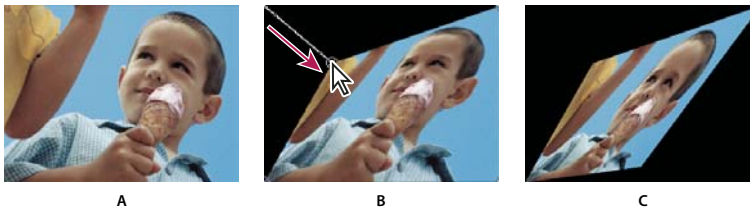
**強さ** 波の高さを指定します。

**レート** 波長を指定します。垂直方向または水平方向だけの波を作成する場合は、波を作成しない方向のレートスライダを左端まで移動します。

**幅** 波の幅を指定します。

## コーナーピン

コーナーピンエフェクトは、クリップの4隅のコーナーポイントの位置を変更することでクリップを変形させます。このエフェクトは、クリップを伸縮したり、歪曲したり、ねじる場合や、レイヤーの境界を軸とする遠近や動きを表現する場合に使用します。



コーナーピン

A. 元のクリップ B. クリップのコーナーを移動している状態 C. 最終的なクリップ

## レンズディストーション

レンズディストーションエフェクトは、歪んだレンズを通して見ているような効果をクリップに付加します。

**曲率** レンズの曲率を変更します。クリップを凹面にするには負の値を指定し、凸面にするには正の値を指定します。

**垂直方向にずらす、水平方向にずらす** レンズの焦点をずらし、クリップをたわませて、レンズの曲面に合わせて流れていくような効果を出します。設定を極端に大きくまたは小さくすると、クリップがレンズ曲面に沿って丸くなります。

**垂直プリズム FX、水平プリズム FX** 「垂直方向にずらす」と「水平方向にずらす」に似ていますが、値を極端に大きくまたは小さくしてもクリップがレンズに沿って丸くなることはありません。

**塗りのカラー** 背景色を指定します。

**アルファチャンネルの塗り** オフにすると、背景が透明になり、下にあるトラックが見えるようになります。このオプションを表示するには、プロパティパネルで、エフェクト名の右にある設定ボタン  をクリックします。

## ミラー

ミラーエフェクトは、クリップの鏡像を作成し、鏡像の側面の中央を指定したピボットポイントに配置します。時間の経過に従って、ピボットポイントの位置と反射角度を変化させることもできます。

**反射の中心** 最初の値にはピボットポイントの水平位置を指定し、2番目の値には垂直位置を指定します。

**反射角度** ピボットポイントを中心に鏡像を動かす角度を指定します。

## 極座標

極座標エフェクトは、クリップ内の各ピクセルを **x,y** 座標系から極座標系の対応する位置に、または極座標系から **x,y** 座標系に移動して、クリップを変形します。このエフェクトを使用すると、思いもつかないような結果を得ることができます。変形は、クリップと選択するコントロールによって大きく異なります。標準の **x,y** 座標系では、原点からの水平方向の距離（**x** 座標値）と垂直方向の距離（**y** 座標値）を使用して点を指定します。極座標系では、原点からの距離と、**x** 軸との角度を使用して点を指定します。

**補間** 変形の程度を指定します。0% を指定すると変形しません。

変換の種類メニューには、次の2つのオプションがあります。

**四角形から極線へ** 各ピクセルの **x,y** 座標値を極座標値に置き換えた位置にピクセルを移動します。例えば、**x,y** 座標値 2,3 は、原点からの距離が 2 で角度が 3 度の極座標値になります。横線は円になり、縦線は放射状の線になります。

**極線から四角形へ** 各ピクセルの極座標値を標準の **x,y** 座標値に置き換えた位置にピクセルを移動します。例えば、原点からの距離が 10、角度が 45° の極座標値は、**x,y** 座標値 10,45 になります。

## 波紋

波紋エフェクトは、池の水面にできる波紋のようなパターンをクリップ上に作成します。波紋パターンの形、強さ、方向および塗りのカラーを調整することができます。

## 球面

球面エフェクトは、クリップで球面を包み込む効果を出し、オブジェクトやテキストを 3 次元に見せます。球のサイズを設定するには、「半径」の値を 0.1 ~ 2,500 の範囲で入力します。エフェクトの位置を移動するには、球の中心の水平方向の値または垂直方向の値を入力します。

## トランスフォーム

トランスフォームエフェクトは、クリップに 2 次元の幾何学的な変形を加えます。トランスフォームエフェクトは、任意の軸に沿ってクリップを歪曲させる場合に使用します。初期設定されているクリップのモーションの代わりにトランスフォームエフェクトを適用すると、ほかの標準エフェクトがレンダリングされる前に、アンカーポイント、位置、スケールまたは不透明度の設定をレンダリングすることができます。

**アンカーポイント** クリップを拡大や縮小、または歪曲する基準点を **x,y** 座標で指定します。

**位置** クリップの中心（アンカーポイント）の位置を **x,y** 座標で指定します。

**スケール（高さ）** 高さの拡大・縮小率をソースクリップの高さに対する比率としてパーセント単位で指定します。

**スケール（幅）** 幅の拡大・縮小率をソースクリップの幅に対する比率としてパーセント単位で指定します。

**同一スケール** 高さとの比率を維持したまま拡大または縮小します。

**歪曲** 歪曲の程度を指定します。

**歪曲軸** 歪曲の基準にする軸を指定します。「歪曲」が 0 の場合、軸を変更しても変化はありません。

**回転** クリップが回転する角度を指定します。

**不透明度** クリップの不透明度をパーセント単位で指定します。

**注意：**トランスフォームエフェクトは、Adobe After Effects のエフェクトです。「シャッター角度」コントロールと「コンポジションのシャッター角度を使用」オプションもありますが、これらのコントロールは Adobe After Effects だけで機能します。

## 回転

回転エフェクトは、中心を基準にクリップを回転させます。クリップは中心に近いほど大きく回転します。

## 波形ワープ

波形ワープエフェクトは、クリップを変形して波形にします。

**波形の種類** ポップアップメニューからいずれかのオプションを選択して、波の形を指定します。

**波紋の高さ** 波の高さを指定します。

**波形（幅）** 1 つの波の頂点から次の波の頂点までの間隔を指定します。

**方向** 波の方向を度数で指定します。

**波紋速度** 再生中の波の速度を指定します。

**押さえる** ポップアップメニューからいずれかのオプションを選択して、波の方向を指定します。

**フェーズ** 波の周期の開始点を度数で設定します。

**アンチエイリアス** ポップアップメニューからオプションを選択して、波の境界を滑らかにするために使用するブラーの程度を制御します。

## GPU エフェクト エフェクト

### GPU エフェクトについて

AGP または PCI ベースのビデオカードには、通常、GPU (Graphics Processing Unit) が搭載されています。DirectX 9.x、Pixel Shader (PS) 1.3 以降、Vertex Shader (VS) 1.1 以降をサポートする GPU が搭載されていれば、GPU 高速化エフェクトを使用できます。これらのエフェクトは、GPU カードの高度なビデオ処理能力を利用して、リアルな 3D 表現を追加します。

これらのエフェクトは、サポート対象の GPU がコンピュータに搭載されている場合にだけ、エフェクトビューの GPU エフェクトメニューに表示されます (一部のエフェクトプロパティは、グラフィックカードが Pixel Shader 2.0 以降および Vertex Shader 2.0 以降をサポートしている場合にだけ利用できます)。詳しくは、アドビ システムズ社の Web サイトの Adobe® Premiere® Elements® 製品ページのシステム要件を参照してください。

**注意：** ノートパソコンやマザーボード組み込みのビデオカードには、GPU が搭載されていない場合があります。GPU とサポートされるコンポーネントについては、ビデオカードの仕様を参照してください。

### ページカール

ページカールを使用すると、ゆっくりとめくれるページをシミュレートできます。ページが「めくれる」ときに、クリップの裏側がカールの裏面にマッピングされて見えます。実際の裏側のクリップは正面クリップの鏡像になります。このエフェクトは、高品質なテクスチャページのピールエフェクトを使用して、下にあるフレームを表示するトランジションとして使用できます (GPU カードの設定によっては、このエフェクトの一部の設定が使用できないことがあります)。

**X 回転、Y 回転** 指定したデカルト軸での回転角度を指定します。

**カールする角度** カールを開始するクリップの端を指定します。

**カールする量** カールを広げる範囲を指定します。

**キーライトの角度 A、キーライトの角度 B** 極座標の光源の位置を角度で指定します。角度 A は z 軸に対応し、角度 B は xy 面になります。

**ライトの距離** 光源と波紋面の中心との距離を指定します。

**パンプ** 波紋面に与える乱れの量を指定します。このプロパティを調整すると、選択した値に応じて、波紋面に縞模様やでこぼこした感じを与えることができます。

**光沢** 波紋面の光沢を指定します。

**ノイズ** 波紋面の粒子感や粗さを指定します。

### 屈折

波紋を作成して、クリップの表面に屈折効果を追加します。流れる水面のすぐ下にオブジェクトがある場合や、すりガラスなどの屈折物を通して見た場合など、オブジェクトが屈折する様子をシミュレートできます (GPU カードの設定によっては、このエフェクトの一部の設定が使用できないことがあります)。

**波紋の量** 波紋のサイズを指定します。このプロパティをアニメートすることで、流れる水のエフェクトを作成できます。



**屈折率** 薄い部分から濃い部分を通過するときの光の速度の比率を指定します。

**バンプ** 表面の粒子感を指定します。

**高さ** クリップの上に配置する面の深さを指定します。例えば、深海のオブジェクトをシミュレートする場合は、この値を調整することで水深を表現できます。

## 波紋（円形）

波紋（円形）を使用すると、水面にできる同心円の波紋のようなエフェクトを作成できます（GPU カードの設定によっては、このエフェクトの一部の設定が使用できないことがあります）。

**X 回転、Y 回転** 指定したデカルト軸での回転角度を指定します。

**波紋の中心** 波紋の中心の **X** 座標と **Y** 座標を指定します。この値は、モニタウィンドウで直接変更することもできます。

**波紋の量** 波紋のサイズを指定します。

**キーライトの角度 A、キーライトの角度 B** 極座標の光源の位置を角度で指定します。角度 A は z 軸に対応し、角度 B は xy 面になります。

**ライトの距離** 光源と波紋面の中心との距離を指定します。

**バンプ** 波紋面に与える乱れの量を指定します。このプロパティを調整すると、選択した値に応じて、波紋面に縞模様やでこぼこした感じを与えることができます。

**光沢** 波紋面の光沢を指定します。

**ノイズ** 波紋面の粒子感や粗さを指定します。

## 生成

### レンズフレア

レンズフレアエフェクトは、カメラのレンズに明るい光が当たって屈折する効果を出します。

**光源の位置** フレアの中心の位置を指定します。

**フレアの明るさ** 輝度をパーセント単位で指定します。値は 0 % ～ 300 % の範囲で指定します。

**レンズの種類** シミュレートするレンズの種類を選択します。

**元の画像とブレンド** エフェクトをソースクリップにブレンドする度合いを指定します。

## イメージコントロール

### モノクロ

モノクロエフェクトは、クリップのすべてのカラーをグレースケールに変換します。変換されたカラーはそれぞれ階調の異なるグレーで表されます。このエフェクトにキーフレームは指定できません。

### カラーバランス（HLS）エフェクト

カラーバランス（HLS）エフェクトは、クリップの色相、明度、彩度のレベルを変化させます。

**色相** クリップ全体の色合いを指定します。

**明度** クリップ全体の明度を指定します。

**彩度** クリップ全体のカラーの強さを指定します。

**注意：**彩度を -100 に設定すると、ムービーがグレースケールに変換されます。

## カラーバランス (RGB)

カラーバランス (RGB) エフェクトは、RGB レベルを調整して、クリップのカラーを変更します。赤、緑、青のスライダをドラッグして、各カラーのレベルを調整します。

## カラーマッチ

カラーマッチエフェクトでは、色相、彩度、輝度を調整して、1 つのソースクリップのカラーと別のクリップのカラーを統一することができます。

**方法** カラーを調整する方法として、「HSL」、「RGB」または「トーンカーブ」を選択します。

基準とするカラーのシャドウ、ミッドトーン、ハイライトをサンプリングするには、各サンプルのカラーピッカーを使用します。調整するカラーのシャドウ、ミッドトーン、ハイライトをサンプリングするには、各ターゲットのカラーピッカーを使用します。

## カラーパス

カラーパスエフェクトは、指定されたカラーを取り除き、クリップをグレースケールに変換します。カラーパスエフェクトは、クリップの特定の領域を目立たせる場合に使用します。例えば、バスケットボールの試合のクリップでボールの色だけを残し、ほかの色がグレースケールになるように指定できます。ただし、カラーパスエフェクトで区別できるのはカラーだけであり、クリップ内の要素を区別することはできません。

### カラーパスの設定

- 1 エフェクトを適用します。
- 2 タスクパネルで、エフェクトを選択して「エフェクトを編集」ボタンをクリックします。次に、エフェクト名の右にある設定ボタン  をクリックします。
- 3 カラーパス設定ダイアログボックスで、左側のクリップサンプルエリアで残したいカラーをクリックして選択します (カーソルがスポイトツールになります)。または、色見本をクリックし、カラーピッカーダイアログで残したいカラーをクリックして選択します。
- 4 指定するカラーの範囲は、類似性スライダをドラッグして指定します。
- 5 効果を反転して、指定したカラー以外のカラーを残すには、「反転」オプションを選択し、「OK」をクリックします。
- 6 「完了」をクリックします。

## カラー置き換え

カラー置き換えエフェクトは、階調を維持しながら、選択されたカラーの領域をすべて別のカラーに置き換えます。クリップ内のオブジェクトのカラーを選択し、コントロールを調整して別のカラーに置き換えることで、オブジェクトのカラーを変更することができます。

### 色の置き換え

- 1 エフェクトを適用します。
- 2 タスクパネルで、エフェクトを選択して「エフェクトを編集」ボタンをクリックします。次に、エフェクト名の右にある設定ボタン  をクリックします。
- 3 カラー置き換え設定ダイアログボックスで、左側のクリップサンプルエリアで置き換えるカラーをクリックして選択します (カーソルがスポイトツールになります)。または、色見本をクリックし、カラーピッカーダイアログで置き換えるカラーをクリックして選択します。
- 4 置き換えるカラーの色見本をクリックして、置き換え後のカラーを選択します。

- 5 類似性スライダをドラッグして、置き換えるカラーの範囲を調整します。
- 6 カラーのグレイ階調を維持せずに置き換える場合は、「単色」プロパティを選択し、「OK」をクリックします。
- 7 「完了」をクリックします。

## ガンマ補正

ガンマ補正エフェクトは、シャドウやハイライトを大きく変えずにクリップを明るくまたは暗くします。このエフェクトで変更されるのはミッドトーン（中間階調）の明度レベルであって、暗い領域と明るい領域は変更されません。ガンマの初期設定値は7です。1～28の範囲内でガンマ値を調整することができます。

## 色合い

色合いエフェクトは、クリップのカラー情報を変更します。各ピクセルのルミナンスの値が「黒をマップ」と「白をマップ」で指定した2色間の合成値となります。「黒をマップ」と「白をマップ」では、暗いピクセルと明るいピクセルに対してマップするカラーを指定します。中間のピクセルには、マップする2色の中間の合成値が割り当てられます。「色合いの量」にエフェクトの強さを指定します。

## キーイング

キーイングエフェクトを使用した透明化の作成については、153 ページの「[スーパーインポーズと透明化](#)」を参照してください。

## アルファチャンネルキー

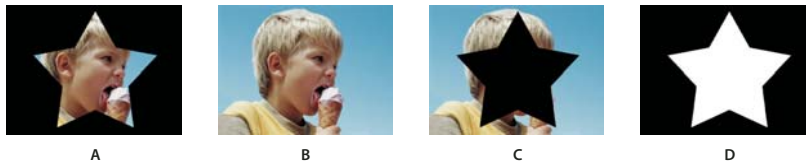
アルファチャンネルキーエフェクトは、基本エフェクトの初期設定のレンダリング順序を変更する必要がある場合に、不透明度エフェクトの代わりに使用します。複数の透明度レベルを作成するには、不透明度の値をパーセント単位で変更します。次のコントロールを使用して、クリップのアルファチャンネルの処理方法を指定することができます。

**注意：**このエフェクトは、1つのクリップインスタンスのアルファチャンネルを無視または反転します。すべてのクリップインスタンスのアルファチャンネルを調整したい場合は、「[フッテージを変換](#)」コマンドを使用する必要があります。

**アルファを無視** クリップのアルファチャンネルを無視します。

**アルファを反転** クリップの透明部分と不透明部分を反転します。

**マスクのみ** アルファチャンネルだけを表示します。



アルファチャンネルキー

A. アルファチャンネルのあるクリップ B. アルファを無視 C. アルファを反転 D. マスクのみ

## 関連項目

158 ページの「[アルファチャンネルの反転または非表示](#)」

## ブルースクリーンキーおよびグリーンスクリーンキー

ブルースクリーンキーエフェクトとグリーンスクリーンキーエフェクトは、クリップ内で標準のブルースクリーンやグリーンスクリーンに近い値を持つすべてのクリップを透明にします。このエフェクトは、一般に青または緑の背景をほかのクリップに置き換えるために使用されます（テレビの天気予報番組で予報士の後ろのブルースクリーンを天気図に置き換える場合などに使用されています）。

ブルースクリーンキーまたはグリーンスクリーンキーを効果的に使用するには、明るい背景にフッターを適用し、標準のブルースクリーンまたはグリーンスクリーンが均等に明るくなるようにする必要があります。背景の手前に配置する人物または物体のカラーと背景のカラーが同じでないことを確認してください（人物または物体の一部も透明にする場合はこの限りではありません）。フッターの背景がこの条件に合わない単色の場合は、クロマキーまたはビデオマージエフェクトを使用してください。

次の設定は、タスクパネルのプロパティビューで調整できます。

**しきい値** クリップ内の透明な領域を決定する青または緑のレベルを設定します。しきい値スライダを左にドラッグすると、透明度が高くなります。しきい値スライダを移動する際に黒い（透明な）領域を表示するには、「マスクのみ」オプションを使用します。

**カットオフ** 「しきい値」設定で指定した不透明な領域の不透明度を設定します。カットオフ値を右にドラッグすると、不透明度が高くなります。カットオフ値をドラッグする際に白い（不透明な）領域を表示するには、「マスクのみ」オプションを使用します。

**スムージング** 透明な領域と不透明な領域との境界に対するアンチエイリアス（柔らかさ）の量を指定します。アンチエイリアスを適用せず、エッジをシャープにするには、「なし」を選択します。このオプションは、タイトルなど、はっきりとした線を維持しておきたい場合に便利です。スムージングの度合いを変えるには、「弱」または「強」を選択します。

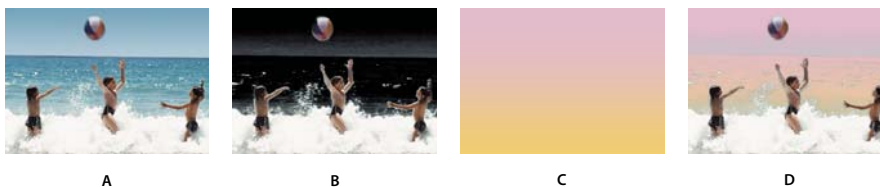
**マスクのみ** クリップのアルファチャンネルだけを表示します。黒は透明な領域、白は不透明な領域、グレーは部分的に透明な領域を表します。

## 関連項目

153 ページの「[スーパーインポーズと透明化](#)」

## クロマキー

クロマキーエフェクトは、1つのカラーまたはカラーの範囲から透明化を作成します。このキーは、暗めの青など、単色のスクリーンを背景に撮影されたシーンに使用することができます。キーカラーを選択するには、色見本をクリックしてカラーピッカーで選択するか、スポイトツールをクリックしてモニタパネルに表示されている目的のカラーを選択します。透明にするカラーの範囲は、許容レベルを調整して指定します。透明領域の境界をぼかすことで、透明領域と不透明領域の変化を緩やかにすることもできます。



クロマキー

A. 元のクリップ B. 青を透明にした状態 C. 2 番目のトラックのクリップ D. 最終的な合成クリップ

💡 複数のカラーを透明にするには、クロマキーエフェクトをクリップに複数回適用します。

必要に応じて、次のクロマキー設定を調整します。

**類似性** 透明にする色の範囲を広げたり狭めたりします。値が大きいほど範囲は広がります。

**ブレンド** キーアウトするクリップとその下位クリップとを合成します。値が大きいほどクリップの合成の度合いが大きくなります。

**しきい値** キーアウトする色の範囲でのシャドウの量を制御します。値が大きいほどシャドウが多くなります。

**カットオフ** シャドウの明暗を調節します。右へドラッグするとシャドウが濃くなります。ただし、しきい値スライダより右にはドラッグしないでください。しきい値を超えると、グレーおよび透明のピクセルが反転します。

**スムージング** 透明な領域と不透明な領域との境界に対するアンチエイリアスの量を指定します。アンチエイリアスを適用するとピクセルが合成され、エッジがソフトで滑らかになります。アンチエイリアスを適用せず、エッジをシャープにするには、「なし」を選択します。このオプションは、タイトルなど、はっきりとした線を保ちたい場合に便利です。スムージングの度合いを変えるには、「弱」または「強」を選択します。

**マスクのみ** クリップのアルファチャンネルのみが表示されます。表示内容には、キー設定での変更が反映されます。「マスクのみ」を選択した場合、クリップの不透明な領域は白、透明な領域は黒、半透明な領域はグレーで表示されます。エッジをシャープにするには、グレーの部分がなくなるようにします。

#### 関連項目

153 ページの「[スーパーインポーズと透明化](#)」

### 異なるマットエフェクト

異なるマットエフェクトは、ソースクリップを別のクリップと比較し、ソース画像内で、位置と色の両方が他方の画像と一致するピクセルを消去することで透明部分を作成します。このエフェクトは、通常、動いているオブジェクトの静止した背景をキーアウトするために使用し、このオブジェクトは別の背景上に置きます。多くの場合、差異クリップは、(動くオブジェクトが登場する前の) 背景フッテージの 1 フレームとして使用します。このため、異なるマットエフェクトは、固定カメラで撮影されたシーンや移動しない背景のシーンで使用します。



異なるマットエフェクト

A. 元の画像 B. 背景画像 C. 2 番目のトラックの画像 D. 最終的な合成画像

### ガベージマット (4 点、8 点、16 点)

これらのエフェクトを使用して、キーをより細かく設定するための 4、8、16 個の調整ポイントがあるガベージマットを適用できます。エフェクトを適用したら、タスクパネルで「エフェクトを編集」ボタンをクリックし、エフェクト名をクリックして、モニタパネルにガベージマットハンドルを表示します。マットを調整するには、モニタパネルのハンドルをドラッグするか、タスクパネルの値をドラッグします。

#### 関連項目

157 ページの「[ガベージマットを使用した不要なオブジェクトの非表示化](#)」

### イメージマットキーエフェクト

イメージマットキーでは、マット画像のアルファチャンネルまたは輝度値に基づいて、どの領域を透明にするかを決定します。クリップの色を変える場合を除き、イメージマットにはグレースケール画像を選択したほうが希望どおりの結果を得ることができます。イメージマットに色が含まれていると、キーを適用するクリップから同じレベルの色が除去されてしまいます。例えば、クリップの白い領域のうち、イメージマットの赤い領域に対応している箇所は青緑で表示されます (RGB 画像の白は赤 100 %、青 100 % および緑 100 % で構成されているため)。また、クリップでは赤が透明になるため、元の値のまま残るのは青と緑の領域のみです。エフェクトのプロパティビューで「設定」ボタンをクリックしてマットを選択します。



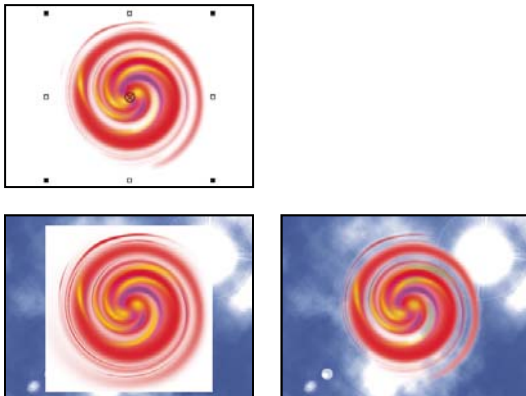
マットとして使用する静止画（左）で、スーパーインポーズするクリップ（中央）の透明領域を定義し、背景クリップ（右）を表示

**アルファマット** イメージマットのアルファチャンネル値を使用して合成が行われます。

**ルミナンスマット** イメージマットのルミナンス値を使用して合成が行われます。

## ルミナンスキーエフェクト

ルミナンスエフェクトは、指定されたルミナンスまたは輝度を持つすべての部分をレイヤーからキーアウトします。このエフェクトは、マットの作成元のオブジェクトの輝度が、その背景と大きく違う場合に使用します。例えば、白い背景上の音符のマットを作成するには、明るい値をキーアウトします。すると、暗い色の音符だけが不透明になります。



白い背景のあるオリジナル（上と左）、ルミナンスキーエフェクトで白い背景を除いて下のレイヤーの上に合成した例（右）

**しきい値** 透明にする暗い領域の値の範囲を指定します。値が大きいほど透明になる範囲が広がります。

**カットオフ** しきい値スライダで指定された非透明部分の不透明度を設定します。値が大きいほど透明度が増加します。

💡 しきい値を低く、カットオフ値を高く設定すると、ルミナンスキーエフェクトを使用して明るい領域をキーアウトすることもできます。

## 赤以外キー

赤以外キーは、緑または青の背景を基に透明部分を作成します。赤以外キーでは、ブルースクリーンキーおよびグリーンスクリーンキーと同様の効果が得られますが、2つのクリップを合成することができます。また、不透明オブジェクトの境界線付近のフリッジを低減させることもできます。赤以外キーは、合成を行いながら緑のスクリーンをキーアウトする場合や、ブルースクリーンキーまたはグリーンスクリーンキーを使用しても希望どおりの結果が得られなかった場合に使用します。

タスクパネルで、次の赤以外キー設定を調整します。

**しきい値** クリップ内の透明な領域を決定する青または緑のレベルを設定します。しきい値スライダを左にドラッグすると、透明度が高くなります。しきい値スライダを移動する際に黒い（透明な）領域を表示するには、「マスクのみ」オプションを使用します。

**カットオフ** 「しきい値」に指定した不透明な領域の不透明度を設定します。値が大きいほど透明度が高くなります。不透明な領域が希望のレベルになるまで右へドラッグします。

**フリンジの除去** 残存する緑または青のスクリーン色をクリップの不透明領域の境界線から除去します。「なし」を選択すると、フリンジの除去が無効になります。「緑」を選択すると緑のスクリーンのフレームから、「青」を選択すると青のスクリーンのフレームから、それぞれ残存エッジが除去されます。

**スムージング** 透明な領域と不透明な領域との境界に対するアンチエイリアスの量を指定します。アンチエイリアスを適用せず、エッジをシャープにするには、「なし」を選択します。このオプションは、タイトルなど、はっきりとした線を維持しておきたい場合に便利です。スムージングの度合いを変えるには、「弱」または「強」を選択します。

**マスクのみ** クリップのアルファチャンネルだけを表示します。黒は透明な領域、白は不透明な領域、グレーは部分的に透明な領域を表します。



赤以外のキーをブルースクリーンキー、グリーンスクリーンキーまたはビデオマージエフェクトと組み合わせると、キーイングの困難な領域でもスムージングできます。

## 関連項目

153 ページの「[スーパーインポーズと透明化](#)」

## マット削除エフェクト

キーイングビンのマット削除エフェクトは、色が合成されたクリップからカラーフリンジ（干渉縞）を取り除きます。このエフェクトは、アルファチャンネルを、別のファイルの塗りテクスチャと合成する場合に便利です。アルファチャンネルが合成されたフッテージを読み込む場合は、画像からハローを除去しなければならない場合があります。ハローは、画像の色と背景（マット）の色との間のコントラストが大きい場合に発生します。マットの色を削除または変更することで、ハローを取り除くことができます。

マットの種類メニューからマットの色を選択します。

## RGB 差キーエフェクト

RGB 差キーエフェクトはクロマキーエフェクトをシンプルにしたキーです。ターゲットカラーの範囲は選択できますが、画像を合成したり透明度をグレーで調整したりすることはできません。RGB 差キーエフェクトは、照明が強く陰がないシーン、または微調整の必要がないラフカットに使用します。

**カラー** マスクによって透明にする、ビデオ内の色を指定します。

**類似性** 透明にするターゲットカラーの範囲を広げたり狭めたりします。値が大きいほど範囲は広くなります。

**スムージング** 透明な領域と不透明な領域との境界に対するアンチエイリアス（柔らかさ）の量を指定します。アンチエイリアスを適用せず、エッジをシャープにするには、「なし」を選択します。このオプションは、タイトルなど、はっきりとした線を保ちたい場合に便利です。スムージングの度合いを変えるには、「弱」または「強」を選択します。

**マスクのみ** クリップのアルファチャンネルだけを表示します。黒は透明な領域、白は不透明な領域、グレーは部分的に透明な領域を表します。

**ドロップシャドウ** オリジナルクリップの不透明領域から 4 ピクセル右および 4 ピクセル下の位置に、50 % グレー、50 % 不透明の陰が追加されます。このオプションは、タイトルなどのシンプルなグラフィックスに最適です。

## トラックマットキー

トラックマットキーは、ファイルをスーパーインポーズするクリップに透明な領域を作成するマットとして使用して、あるクリップ（スーパーインポーズするクリップ）の下に別のクリップ（背景クリップ）が透けて見えるようにします。このエフェクトでは、2 つのクリップと 1 つのマットをそれぞれ専用のトラックに配置する必要があります。マット内の白の領域は、スーパーインポーズするクリップでは不透明になり、下にあるクリップが透けて見えなくなります。マット内の黒の領域は透明になり、グレーの領域は部分的に透明になります。



マットは、次のようなさまざまな方法で作成することができます。

- タイトルビューを使用してテキストまたは図形を作成し（ルミナンス情報を用いてキーイングするつもりであれば、グレースケール画像だけを使用してください）、タイトル用のファイルとして保存してから、そのファイルをマットとして読み込みます。
- ビデオマージエフェクト、クロマキー、ブルースクリーンキー、グリーンスクリーンキーまたは赤以外キーなどのキーイングエフェクトを使用して、クリップからマットを作成し、エフェクトの「マスクのみ」オプションをオンにします。
- Adobe Photoshop Elements、Adobe Illustrator または Adobe Photoshop を使用してグレースケール画像を作成し、Adobe® Premiere® Elements® に読み込みます。

トラックマットキーには、次のコントロールがあります。

**マット** マットとして使用可能なクリップを含んでいるビデオトラックが表示されます。いずれかのトラックを選択します。

**コンポジット用マット** このポップアップメニューから「アルファマット」を選択すると、トラックマットのアルファチャンネルの値を使用してマットの透明度が設定されます。「ルミナンスマット」を選択すると、マットのルミナンスまたは輝度を使用して透明度が設定されます。

**反転** 背景クリップと前景クリップの順序を反転します。

#### 関連項目

153 ページの「[スーパーインポーズと透明化](#)」

157 ページの「[トラックマットキーエフェクトを使用した透明部分の作成](#)」

## NewBlue アート

### エアブラシ

エアブラシエフェクトは、シャープなエッジを維持しながら色を滑らかにつなげることで、エアブラシのような効果を作り出します。

**スプレー** エアブラシのノズルの大きさを設定できます。「スプレー」の値を大きくすると、より広い範囲でカラーがブレンドされます。小さくすると、個々のカラーの細部が明瞭になります。

NewBlue, Inc.、[www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com)。

### カラー化

カラー化エフェクトは、画像を白黒に変換してから、特定の範囲を指定した 1 色または 2 色で強調します。強調されるのは、指定した 1 色または 2 色を含む範囲です。このエフェクトでは、画像に使用される 2 色のカラーを指定し、カラーが適用される度合いを調整することができます。

1 色だけ使用する場合は、片方のカラーの強度値を 0 にドラッグします。

**カラー A、カラー B** 画像内で強調する 2 色のカラーを指定します。スポイトツールを使用して特定の位置のカラーを画像から直接選択するか、色見本をクリックしてカラーピッカーからカラーを選択します。輝度や陰りは結果に影響しませんが、色相は重要です。例えば、濃い緑を選択しても、明るい緑を選択しても、得られる結果は同じです。カラーを調整するには、色見本をクリックし、カラーピッカーでカラーを調整します。

**強さ A、強さ B** 関連付けられているカラーによる影響の度合いを調整します。そのカラーの影響の度合いが強いほど、色相的に近いカラーが使用されます。

NewBlue, Inc.、[www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com)。

## 線描

線描エフェクトは、画像を単色の背景上のドットと線に変換します。

**紙** 背景色を設定します。スポイトツールを使用して画像からカラーを直接選択するか、色見本をクリックしてカラーピッカーからカラーを選択します。

**インク** 線の描画に使用するペンのカラーを設定します。カラーの選択には、スポイトツールまたは色見本を使用します。

**密度** 線を作り出す密度を設定します。線をほとんどまたはまったく描画しない場合は、スライダを左にドラッグします。右にスライドさせるほど、テクスチャを埋める線の密度が高くなります。

NewBlue, Inc.、[www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com)。

## メタリック

メタリックエフェクトは、打ち出しのように見せるための効果です。金属のカラー、動作および元の画像に対する混合の度合いを調整できます。

**カラー** 金属のカラーを指定します。スポイトツールを使用して画像からカラーを直接選択するか、色見本をクリックしてカラーピッカーからカラーを選択します。

**金属** 画像に金属を混ぜ合わせる度合いを指定します。「元の画像」コントロールと組み合わせて使用し、金属と元の画像の最適なブレンドを作り出します。

**元の画像** 元の画像をどれくらい金属にブレンドするかを指定します。金属を元の画像のカラーと混ぜ合わせると、人目を引く効果が得られます。輝度を上げるには、「金属」と「元の画像」をどちらも調整します。

NewBlue, Inc.、[www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com)。

## パステルスケッチ

パステルスケッチエフェクトは、色をぼかし、エッジ周囲にはっきりとした線を描くことで、パステルで描いたような効果を生み出します。

**密度** 線を描画する密度を調整します。線の数、左にドラッグすると減り、右にドラッグすると増えます。

**ブレンド** 元の画像とスケッチ画像との混合の度合いを指定します。元の画像をよりはっきりと見せたい場合は、右にドラッグします。左にドラッグすると、スケッチ画の特徴がより強く現れます。

NewBlue, Inc.、[www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com)。

## NewBlue フィルムルック

### オールドフィルム

オールドフィルムエフェクトを使用すると、ビデオを古びた映画のように仕上げることができます。このエフェクトでは、揺れ、かき傷、粗さが加えられますが、これらの値は思いどおりの結果が得られるように調整することができます。

**傷** 磨耗やかき傷など、フィルムへのダメージ量を設定します。

**カラー - セピア - モノクロ** フィルムをカラーからセピア、さらには白黒へとシフトします。

**揺れ** シーンでのカメラの揺れの量を調整します。

**磨耗のパターン** フィルムの磨耗状態の種類を設定します。「傷」と組み合わせて使用します。

NewBlue, Inc.、[www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com)。

## NewBlue モーション エフェクト

### アクティブカメラ

アクティブカメラエフェクトは、撮影時の手ぶれや、工事用ドリルのような激しい上下の動きから、列車のような穏やかな揺れまで、あらゆるカメラの動きをシミュレートします。

**水平** 水平（左右）軸方向の動きの範囲を設定します。

**垂直** 垂直（上下）軸方向の動きの範囲を設定します。

**クロップ** 画像を拡大して、カメラの動きによって画像の端が露出しないようにします。「水平」および「垂直」の設定に応じて、露出した画像のエッジがすべて隠れるように、このコントロールを調整します。

**割合** ある位置から別の位置へカメラが動く速度を設定します。

**揺れ** ある位置から別の位置へカメラが動くときのランダムな振動率と強さを設定します。

NewBlue, Inc.、[www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com)。

### 地震

地震エフェクトは、画像の移動、回転、ぼかしによってカメラが揺れている効果を作り出して、地震のような無秩序な動きを再現します。

**揺れの強さ** 動きの範囲を指定します。動きを少なくするには、左へドラッグします。右端まで移動すると、動く範囲が最も大きくなります。

NewBlue, Inc.、[www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com)。

### シアーエナジー

シアーエナジーエフェクトは、2つの軸方向にずらすブラーで画像を歪ませます。例えば、本が右に傾いた状態で本棚に並んでいるとします。左に押すと、本は今度は左に傾きます。最初の画像に対するずれ（角度）を指定すると、画像に対してその方向にブラーがかかります。

**横シアー** 水平方向のずれを設定します。水平方向のずれを設定した画像では、ずれの中心点から離れるほど左右方向のブラーが大きくなります。

**縦シアー** 垂直方向のずれを設定します。垂直方向のずれを設定した画像では、ずれの中心点から離れるほど上下方向のブラーが大きくなります。

**角度** ずれによるブラーの角度を度単位で指定します。

**中心** ずれによるブラーの中心点を指定します。

**ブレンド** 元の画像に対してブラーを混ぜ合わせる度合いを設定します。左端までドラッグすると、ブラーは消えます。右にドラッグするほど、ブラーが強くなり、右端までドラッグすると、元の画像はブラー画像に完全に置き換わります。

NewBlue, Inc.、[www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com)。

### ブラー（ズーム）

ブラー（ズーム）エフェクトは、モーションブラーを加えることで、撮影時のカメラズームをシミュレートします。モーションブラーは調整可能で、劇的な効果を上げるのに役立ちます。

**ズーム** ズームの強さを設定します。右にドラッグするほど拡大率が大きくなります。強くするほど、元の画像から始まって拡大画像が表示されるまでのブラーが大きくなります。

**ブレンド** ブラーのない画像に対してブラーを混ぜ合わせる度合いを設定します。左端にドラッグすると、ブラーは消えます。右にドラッグするほど、ブラーが強くなり、右端までドラッグすると、元の画像はブラー画像に完全に置き換わります。

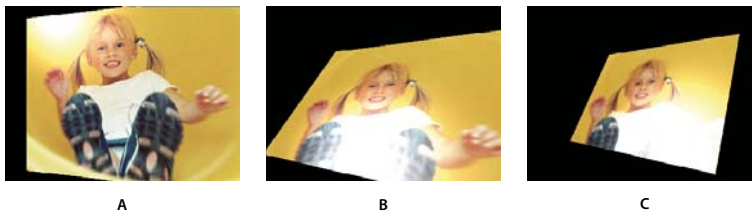
**中心** ズームの中心を設定します。

NewBlue, Inc.、[www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com)。

## 遠近

### 基本 3D

基本 3D エフェクトは、仮想 3 次元空間上にクリップを配置します。クリップを横軸や縦軸を軸に回転させたり、手前や遠くに移動させることができます。鏡面ハイライトを作成して、画像の表面に光が反射しているような効果を出すこともできます。鏡面ハイライトの光源は、常に視聴者の左上後方にあります。光は上から入ってくるので、反射を確認するには、クリップを後ろに傾ける必要があります。鏡面ハイライトを使用すると、3 次元をよりリアルに表現することができます。



基本 3D エフェクト

A. スウィベル B. スウィベルとティルト C. スウィベル、ティルト、画像までの距離

**スウィベル** 水平方向の回転（縦軸を軸とする回転）を設定します。回転角度が 90° を超えると、クリップの裏側（正面クリップの鏡像）が見えるようになります。

**ティルト** 垂直方向の回転（横軸を軸とする回転）を設定します。

**画像までの距離** 視聴者からクリップまでの距離を指定します。値が大きいほど、クリップは遠ざかります。

**鏡面ハイライト** 回転レイヤーの表面に反射光を付加して、頭上からライトが照らしているような効果を与えます。「プレビューワイヤーフレームを描く」を選択すると、鏡面ハイライトがレイヤー上で見えない（ハイライトの中心がクリップと交差していない）場合は赤いプラス記号（+）で、ハイライトが見える場合は緑色のプラス記号（+）で示されます。鏡面ハイライトの効果をモニターパネルに表示するには、プレビューをレンダリングする必要があります。

**プレビュー** クリップを 3 次元ワイヤーフレームで表示します。3 次元空間でのクリップの操作は時間がかかる場合がありますが、ワイヤーフレームのレンダリングには時間がかからないので、コントロールを操作してすぐに回転を確認することができます。ワイヤーフレームでの操作が完了したら、「プレビュー」コントロールの選択を解除すると、最終結果を確認することができます。

### ベベルアルファ

ベベルアルファエフェクトは、クリップのアルファ境界の面取りをして光を当てたような効果を出し、2 次元の要素を 3 次元のように見せます。クリップにアルファチャンネルがないか、アルファチャンネルが完全に不透明な場合、ベベルアルファエフェクトはクリップの境界に適用されます。このエフェクトで作成される境界は、ベベルエッジエフェクトで作成される境界よりも滑らかになります。このエフェクトは、アルファチャンネルを含むテキストに対して有効です。

### ベベルエッジ

ベベルエッジエフェクトは、クリップの境界を削って光を当てたような効果を出し、境界を 3 次元に見せます。境界の位置は、ソースクリップのアルファチャンネルによって決まります。ベベルアルファとは異なり、このエフェクトで作成される境界は常に四角形です。したがって、四角形以外のアルファチャンネルがあるクリップでは、正しく機能しません。境界はすべて同じ厚みになります。

## ドロップシャドウ

ドロップシャドウエフェクトは、クリップの背面に影を落とします。シャドウの形は、クリップのアルファチャンネルに応じて変わります。ほかのエフェクトとは異なり、ドロップシャドウエフェクトでは、クリップの境界（クリップのソースの大きさ）の外に影を作成することができます。

ドロップシャドウエフェクトではアルファチャンネルが使用されるので、アルファチャンネルをサポートする描画プログラムや 3 次元のレンダリングプログラムで作成した 32 bit の画像ファイルに適しています。

**注意：**ドロップシャドウエフェクトは、エフェクトのレンダリング順序の最後にもってくると最も効果的な結果を得られます。このため、このエフェクトは、ほかのすべてのエフェクトの後に適用してください。アニメーションクリップにシャドウを作成する場合、モーションエフェクトまたは基本 3D エフェクトを適用してアニメートしてから、ドロップシャドウエフェクトを適用すると、影がよりリアルになります。

## ピクセル化

### 多面体

多面体エフェクトは、近いカラー値を持つピクセルをセルに集めて、絵画的な効果を出します。このエフェクトにはキーフレームを使用できません。

## 描画

### 稲妻

稲妻エフェクトは、クリップ内の指定された 2 点間に稲妻や電光のような効果を与えます。稲妻エフェクトは、キーフレームがなくてもクリップのデュレーション中に自動的にアニメートされます。

**開始点、終了点** 稲妻の開始点と終了点を指定します。

**線分数** メインの稲妻を構成する線分数を指定します。値が大きいくほど電光の描写が細かくなりますが、電光の動きの滑らかさが低下します。

**振幅** 稲妻の波動の大きさを、レイヤーの幅に対する割合としてパーセント単位で指定します。

**再分割数、振幅の細かさ** 稲妻とその枝の細かさを指定します。「再分割数」の一般的な値は 2 ～ 3 です。「振幅の細かさ」の一般的な値は 0.3 です。どちらのコントロールも、これよりも大きい値は静止画には適していますが、アニメーションが不明瞭になります。

**枝分かれ度** 電光を構成する各線分の先端での枝分かれの程度を指定します。値に 0 を指定した場合は枝分かれません。値に 1.0 を指定すると、すべての線分が枝分かれます。

**枝分かれの繰り返し** 各枝からの枝分かれ数を指定します。値が大きいくと、稲妻がツリー状になります。

**枝分かれ角度** 枝とメインの稲妻との角度を指定します。

**枝の長さ** 枝の長さを、稲妻の線分の平均長さの割合として指定します。

**枝数** 各枝の構成線分の最大値を指定します。枝を長くするには、「枝の長さ」と「枝数」の両方の値を大きくします。

**枝の幅** 各枝の平均幅を、メインの稲妻の幅に対する割合として指定します。

稲妻エフェクトでは、次のコントロールの調整が可能です。

**速度** 稲妻の波動の速度を指定します。

**安定度** 稲妻の開始点と終了点を結ぶ直線と波動の振幅の距離を指定します。値が小さいと稲妻の波動振幅が小さくなり、値が大きいくと稲妻の波動振幅が大きくなります。「安定度」と「引く力」を使用して、稲妻が「引く方向」で指定した方向に

引っ張られた後に元の位置に戻る動きを調整することができます。「安定度」の値が小さすぎると、稲妻が弧状にならずに元の位置に戻り、値が大きすぎると、稲妻が跳ねるように動きます。

**終了点の固定** 稲妻の終了点を固定するかどうかを指定します。このコントロールを選択しなかった場合、稲妻の終端が終了点の近辺で揺れ動きます。

**幅、幅の変化** メインの稲妻の幅と、各線分の幅の変化を指定します。各線分の幅はランダムに変化します。値 0 を指定すると、幅は変化しません。値 1 を指定すると、幅の変化が最大になります。

**内側の光る幅** 内側の光る幅を指定します。内側の光る幅は、稲妻の合計幅に対して相対的に指定します。

**外側のカラー、内側のカラー** 稲妻の外側と内側に使用するカラーを指定します。稲妻エフェクトでは、これらのカラーがコンポジション内に既存のカラーの上に追加されるので、通常は原色が適しています。明るいカラーは通常はさらに明るくなるので、その下のカラーの明度によっては白くなる場合があります。

**引く力、引く方向** 稲妻を引っ張る力の強さと方向を指定します。「引く力」コントロールと「安定度」コントロールを使用して、稲妻が引く方向で指定した方向に引っ張られた後に元の位置に戻る動きを調整することができます。

**ランダムシード** 指定した稲妻の動きを不規則にする開始点を指定します。稲妻の不規則な動きは、別のクリップまたはレイヤーと干渉する可能性があります。「ランダムシード」に別の値を入力すると、不規則な動きが別の点から開始され、稲妻の動きが変わります。

**合成モード** 稲妻をレイヤーに追加する方法を指定します。

**シミュレーション** フレームごとに稲妻を生成することを指定します。「各フレームで再実行」オプションを選択すると、各フレームで稲妻が再生成されます。クリップを再生するたびに同じフレームで同じ稲妻を生成するには、このコントロールの選択を解除します。このコントロールを選択すると、レンダリング時間が長くなる可能性があります。

## カラーカーブ

カラーカーブエフェクトは、カラーのグラデーションを作成して、クリップの元の内容と合成します。線形または放射状のグラデーションを作成して、時間に応じてグラデーションの位置やカラーを変化させることができます。「カーブの開始」と「カーブの終了」の各プロパティを使用して、開始位置と終了位置を指定します。「カーブ拡散」コントロールを使用すると、グラデーションのカラーを分散して、縞模様状になることを防止することができます。

**注意：**従来は、グラデーションは放送中に展開することが困難でした。滑らかなグラデーションを再現するために十分な解像度が放送のクロミナンス信号にはないため、縞模様が発生していました。「カーブ拡散」コントロールを使用すると、グラデーションの各カラーが分散され、目に見える縞模様の発生を防止することができます。

## ビデオスタビライザ

### スタビライザ

スタビライザエフェクトは、ビデオ画像を分析して映像内の被写体を追跡し、カメラの不要なぶれを除去します。映像全体が突然ぶれた場合、エフェクトはぶれを打ち消す方向にシフトして、カメラのぶれを抑えます（スムービング）。スムービングの量は指定できます。エフェクトにより画像がシフトされると、ビデオの片側が空いた状態になります。「背景 - オリジナルを使用」、「ズーム」またはその両方を使用して、空いた部分を埋める方法を指定します。

**スムービング** どれくらいスタビライズするのかを指定します。一番小さくすると、非常に小さい揺れと振動だけが除去されます。一番大きくすると、長時間にわたってカメラの動きが安定した状態に保たれます。意図したカメラの動き（風景のパンなど）がある場合、スムービングの値を大きくすると、その動きが除去されることがあります。このため、スムービングは、各シーンに応じて適切に設定する必要があります。

**背景 - オリジナルを使用** 元のビデオ画像で空いた部分を埋めます。このオプションは、小さな動きに適しています。

**ズーム** 画像を拡大して、空いた部分を埋めます。スタビライズする量が多いほど（元の画像の揺れが大きいほど）、ズームインして補正する必要があります。

**補正 - ズーム制限** 拡大した（ズームした）画像の縁を超えてスタビライズされなくなります。このオプションを選択すると、動きの完全な補正が行われず、縁に達したときにスタビライズが無効になります。このオプションは、縁が表示されないようにする場合に選択します。

NewBlue, Inc.、[www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com)。

## スタイライズ

### アルファグロー

アルファグローエフェクトは、マスクされているアルファチャンネルの境界の周りにカラーを付加します。境界から離れるにつれて 1 つのカラーをフェードアウトさせたり、別のカラーに変化させることができます。

**グロー** カラーを付加する範囲を設定します。設定する範囲はアルファチャンネルの境界からの範囲です。値が大きいくほど範囲が広くなり、再生時や書き出し時の処理が遅くなる場合があります。

**輝度** グローの初期の不透明度を設定します。

**開始色** グローのカラーを指定します。別のカラーを選択するには、カラーピッカーでカラーを選択します。

**終了色** グローの開始からグラデーションをかけることができます。

**フェードアウト** カラーをフェードアウトするかどうかを指定します。

### カラーエンボス

カラーエンボスエフェクトは、クリップの元のカラーを変えずにクリップ内のオブジェクトの境界をよりシャープに強調します。

**方向** ハイライトの光源が照らす方向を度数で指定します。45° に設定すると、右上に影がかかります。

**レリーフ** エンボスの高さをピクセル単位で指定します。「レリーフ」の設定によって、ハイライトされる境界の最大幅が決まります。

**コントラスト** クリップ内のオブジェクトの境界のシャープさを指定します。設定が低いと、明確な境界だけに効果が現れます。設定を高くすると、ハイライトが強くなります。

**元と合成** 元のソースクリップの指定した割合（パーセント）を最終結果に追加します。

### エンボス

エンボスエフェクトは、クリップ内のオブジェクトの境界のカラーを抑えて、境界をよりシャープに強調します。また、境界に指定した角度からハイライトを当てます。

**方向** ハイライトの光源が照らす方向を度数で指定します。45° に設定すると、右上に影がかかります。

**レリーフ** エンボスの高さをピクセル単位で指定します。「レリーフ」の設定によって、ハイライトされる境界の最大幅が決まります。

**コントラスト** クリップ内のオブジェクトの境界のシャープさを指定します。設定が低いと、明確な境界だけに効果が現れます。設定を高くすると、ハイライトが強くなります。

**元の画像を合成する** 元のソースクリップの指定した割合（パーセント）を最終結果に追加します。



## 輪郭検出

輪郭検出エフェクトは、クリップ内で変化が大きい領域を識別して、輪郭を強調します。輪郭は、白い背景に暗い色の線か、黒い背景に色付きの線で表示することができます。輪郭検出エフェクトを適用すると、クリップはスケッチや写真のネガのようになります。

**反転** 輪郭検出後にクリップを反転します。「反転」を選択しなかった場合、輪郭は白い背景に暗い色の線で表示されます。「反転」を選択した場合、輪郭は黒い背景に明るい色の線で表示されます。

**元とブレンドする** 元のソースクリップの指定した割合（パーセント）を最終結果に追加します。

## モザイク

モザイクエフェクトは、レイヤーを複数の単色の四角形に分割します。このエフェクトは、ピクセル化されたクリップを作成する場合に便利です。

**水平ブロック、垂直ブロック** 各方向のモザイクへの分割数を指定します。

**シャープカラー** モザイクの各四角形を、元のクリップでの対応する領域の中心にあるピクセルのカラーにします。このコントロールを選択しなかった場合、モザイクの四角形は元のクリップでの対応する領域の平均のカラーになります。

## ノイズ

ノイズエフェクトは、クリップ全体のピクセル値を不規則に変化させます。

**ノイズ量** ノイズの量を指定します。この値によって、ピクセルの不規則な変化による変形の程度が決まります。値の範囲は 0 %（エフェクトなし）～ 100 %（クリップを認識できない程度）です。

**ノイズの種類** 「カラーノイズを使用」を選択すると、クリップのピクセルの赤、緑、青の値が個別に変更されます。このコントロールを選択しなかった場合は、同じ値がすべてのチャンネルに加算されます。

**クリッピング** ノイズを発生させるときにピクセルのカラー値を循環させるかどうかを指定します。クリップ結果値を指定した場合、ピクセルのカラー値が最大値に達するとその値が維持されます。クリップ結果値を指定しなかった場合は、カラー値が低い値に戻り、値が循環します。「クリップ結果値」を選択した場合は、100 % のノイズでもクリップを認識することができます。クリップを完全に認識できないほど変化させるには、「クリップ結果値」の選択を解除したうえで、「カラーノイズを使用」を選択します。

## 複製

複製エフェクトは、画面をタイルに分割し、各タイルにクリップ全体を表示します。タイル数はスライダをドラッグして設定します。指定したタイル数で画面の縦横が分割されます。

## ソラリゼーション

ソラリゼーションエフェクトは、陰と陽のクリップを合成して、クリップにハロー（光輪）を作成します。このエフェクトは、写真を現像中に瞬間的に露光させたような効果を画像に付加します。

## ストロボ

ストロボエフェクトは、一定またはランダムな間隔で、クリップに対して数値演算を実行します。例えば、5 秒ごとに 0.1 秒だけクリップを完全に白くしたり、クリップのカラーをランダムな間隔で反転することができます。

**ストロボカラー** ストロボのカラーを指定します。白いボックスをクリックしてカラーピッカーからカラーを選択するか、スポイトツールを使用してクリップからカラーを選択します。

**元をブレンド** エフェクトの強さを指定します。エフェクトの強さは値 0 で最大になり、値を大きくすると小さくなります。

**ストロボ継続時間（秒）** ストロボエフェクトの継続時間を秒単位で指定します。

**ストロボ間隔 (秒)** 後続のストロボが開始する間隔を秒単位で指定します。例えば、ストロボ継続時間を 0.1 秒に設定し、ストロボ間隔を 1.0 秒に設定した場合は、クリップにエフェクトが 0.1 秒間適用されてから、0.9 秒間はエフェクトがない状態が続きます。ストロボ間隔の値をストロボ継続時間よりも小さくした場合、ストロボエフェクトは継続的に適用されます。

**ランダムストロボの確率** クリップの特定のフレームにストロボエフェクトを適用する確率を指定し、エフェクトが不規則に適用されているかのような効果を出します。

**ストロボ** エフェクトの適用方法を指定します。「カラーのみに適用可能」を選択すると、すべてのカラーチャンネルに対してストロボ処理が実行されます。「レイヤーを透明にする」を選択すると、ストロボエフェクトの発生時にクリップが透明になります。

**ストロボ演算子** ストロボメニューで「カラーのみに適用可能」を選択した場合に使用する数値演算子を指定します。初期設定は「コピー」です。

## テクスチャ

テクスチャエフェクトは、クリップに模様やテクスチャを付加することができます。例えば、木のクリップにレンガのテクスチャを与え、その深さや光源を調整して、レンガのような凹凸をもつ質感にすることができます。

**テクスチャレイヤー** ポップアップメニューのビデオトラックの一覧から使用するテクスチャのソースを選択します。テクスチャとして使用されている実際のクリップを表示させずにテクスチャを表示するには、テクスチャクリップの不透明度をゼロに設定します。テクスチャを無効にするには、「なし」を選択します。

**ライトの照射方向** 光源の照射方向を変更します。照射方向を変更すると、影がかかる方向とその深さが変わります。

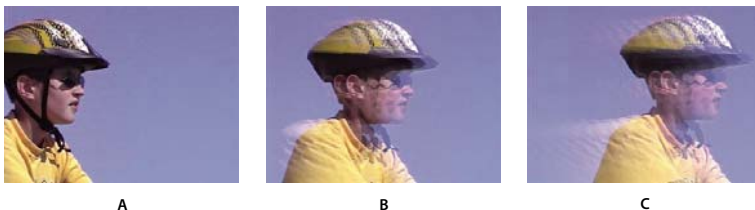
**テクスチャコントラスト** テクスチャをどの程度はっきりと表示させるかを指定します。低い値に設定すると、テクスチャがより見えにくくなります。

**テクスチャ置き換え** エフェクトの適用方法を指定します。「テクスチャを重ねる」を選択すると、テクスチャがクリップ上に繰り返し配置されます。「中央テクスチャ」を選択すると、テクスチャがクリップの中央に配置されます。「テクスチャを伸縮させフィットさせる」を選択すると、選択されたクリップの大きさまでテクスチャが引き伸ばされます。

## 時間

### エコー

時間フォルダのエコーエフェクトは、同じクリップ内のいくつか前のフレームを合成します。このエフェクトは、単純な視覚的なエコーから、筋やこすったような効果まで、さまざまな用途に使用することができます。このエフェクトは、クリップ内に動きがある場合にのみ効果があります。初期設定では、エコーエフェクトを適用すると、その前に適用されたエフェクトは無視されます。



エコー

A. 元のクリップ B. エコーの値が小さいクリップ C. エコーの値を増やしたクリップ

**エコー時間 (秒)** エコー間の時間を秒単位で指定します。負の値を指定すると、前のフレームからエコーが作成されます。正の値を指定すると、後のフレームからエコーが作成されます。

**エコーの数** エコーエフェクトで合成するフレームの数を指定します。例えば、2 を指定した場合、[ 現在の時間 ]、[ 現在の時間 + エコー時間 ]、[ 現在の時間 + 2 x エコー時間 ] から新しいクリップが作成されます。

**開始強度** エコーシーケンスの開始フレームの強さ（明度）を指定します。例えば、1 に設定した場合、最初のフレームは元のフレームと同じ強さで合成されます。0.5 に設定した場合、最初のフレームは半分の強さで合成されます。

**減衰** 後続のエコーの強さの割合を指定します。例えば、0.5 に設定した場合、最初のエコーは明度が開始強度の半分になります。2 番目のエコーはその半分、つまり開始強度の 0.25 倍の明度になります。

**エコー演算子** エコー間で行う演算を指定します。「追加」を選択すると、ピクセル値を加算してエコーが合成されます。開始強度が大きすぎる場合、このモードはオーバーロードしやすく、白い筋が生じる可能性があります。エコーを均等に合成するには、開始強度は 1.0 をエコーの数で割った値に、減衰は 1.0 に設定します。「最大」を選択すると、すべてのエコーの中で最大のピクセル値を使用してエコーが合成されます。「最小」を選択すると、すべてのエコーの中で最小のピクセル値を使用してエコーが合成されます。「スクリーン」を選択すると、光学的に重ね合わせることでエコーが合成されます。これは「追加」と似ていますが、「追加」の場合ほど簡単にオーバーロードしません。「後ろに合成」を選択すると、各エコーのアルファチャンネルを使用して、後ろから前に合成されます。「前に合成」を選択すると、各エコーのアルファチャンネルを使用して、前から後ろに合成されます。ブレンドを選択すると、エコー値が平均化されて合成されます。

## ポスタリゼーション時間

ポスタリゼーション時間エフェクトは、クリップのフレームレートを変更します。例えば、30 fps のクリップを 24 fps にして映画のような効果を出したり、18 fps にして古いホームムービーのようにフレームが断続的に表示されるようにしたり、さらに遅くしてストロボ効果を得ることができます。

## トランスフォーム

### カメラビュー

カメラビューエフェクトは、異なる角度からカメラを通して被写体を見た効果を出すことで、クリップを変形します。カメラの位置を調整することで、画像の形を変形させることができます。

**ティルト** 横軸を中心にカメラを回していくように移動します。クリップは横軸を中心に回転していくように見えます。

**スウィベル** 縦軸を中心にカメラを回していくように移動します。クリップは縦軸を中心に回転していくように見えます。

**ロール** カメラを回転して、クリップが回転しているように見せます。

**焦点距離** カメラレンズの焦点距離を変更します。距離を短くすると、視野は広くなります。距離を長くすると、視野は狭くなりますが、画像は接近します。

**距離** カメラとクリップの中心との距離を設定します。

**ズーム** クリップの表示を拡大または縮小します。

**塗りのカラー** 背景色を指定します。

**アルファチャンネルの塗り** オフにすると、背景が透明になります（クリップがスーパーインポーズされている場合に便利です）。このオプションを表示するには、プロパティパネルで、エフェクト名の右にある設定ボタン  をクリックします。

### クリップ

クリップエフェクトは、クリップの各境界からピクセルの列をトリミングし、その領域を指定された背景色に置き換えます。トリミングしたクリップを自動的に元の大きさに戻すには、クリップエフェクトではなく、クロップエフェクトを使用します。

**左をクリップ、上をクリップ、右をクリップ、下をクリップ** クリップの各境界を個別にトリミングします。

**塗りのカラー** トリミングした領域を置き換えるカラーを指定します。初期設定のカラーは黒です。

**単位** スライダーで指定する単位として、ピクセルまたはフレームのパーセントを設定します。

## クロップ

クロップエフェクトは、クリップの各境界からピクセルの列をトリミングします。ズームオプションを選択すると、トリミングされたクリップが自動的に元の大きさに戻ります。各スライダコントロールを使用して、クリップの各境界を個別にトリミングします。クロップは、クリップの上下左右のパーセント値で指定できます。

## エッジのぼかし

エッジのぼかしエフェクトは、クリップの周囲に暗いぼやけたベベルを追加します。ぼかしの幅を調整するには、量スライダを左右にドラッグします。

## 水平反転

水平反転エフェクトは、クリップ内の各フレームの左右を反転しますが、クリップの再生方向は変わりません。

## 水平方向固定

水平方向固定エフェクトは、クリップの底辺を固定した状態で左または右に傾斜させます。テレビの水平同期を調整しているような効果が得られます。クリップの傾斜はスライダをドラッグして設定します。

## ロール

ロールエフェクトは、フィルムロール上にクリップがあるかのように、クリップを左、右、上、下にロールします。

## 垂直反転

垂直反転エフェクトは、クリップの上下を反転します。このエフェクトにキーフレームは指定できません。

## 垂直方向固定

垂直方向固定エフェクトは、テレビの垂直同期の調整のようにクリップを上スクロールします。このエフェクトにキーフレームは指定できません。

## ビデオマージ

ビデオマージエフェクトは、選択したクリップの背景を自動的に識別して透明にします。これにより、その背後のトラックにあるビデオまたは画像クリップが透明な領域越しに見えるようになります。特定のカラーを透明にする場合は、「カラーを使用」オプションを選択し、クリップ中の特定のカラーを選択します。

最適な結果を得るには、ビデオの撮影時に次の点に注意してください。

- ビデオの被写体に対して、インパクトの強い無地の統一されたカラー（暗い色や飽和色が望ましい）で背景を作成します。
- 影の部分が出ないよう、背景が明るく、明るさが均一であることを確認します。
- 肌色および被写体の洋服や髪の毛と似た色の使用を避けます（そうしないと、肌、洋服、髪の毛も透明になります）。

### ビデオマージのオプション

**カラーの使用** 特定のカラーを透明に指定する場合にクリックします。

**カラー** カラーボックスをクリックして、カラーピッカーから別のカラーを選択するか、スポイトツールをクリックして、クリップからカラーを選択します。このオプションを使用するには、先に「カラーを使用」を選択しておきます。

**プリセット** 「ソフト」、「標準」、または「詳細」を選択して、透明化による境界の柔らかさを指定します。

**範囲** クリップ内の透明な領域を決定するカラーの範囲を指定します。スライダを右にドラッグすると、カラーのレベルが増えて、近似色が透明になります。

**反転** カラーを反転させ、指定されたカラーをそのまま残し、それ以外のカラーをすべて透明にします。このオプションは、マスクを作成するときに使用します。マスクには、背景ビデオが指定した前景被写体の形の中に表示されます。

#### 関連項目

155 ページの「[ビデオマージを使用した透明部分の作成](#)」

153 ページの「[スーパージンポーズと透明化](#)」

## オーディオ

### バランス

バランスエフェクトでは、左チャンネルと右チャンネルの相対的なボリュームを調整することができます。正の値を指定すると右チャンネルの比率が増え、負の値を指定すると左チャンネルの比率が増えます。このエフェクトを使用すると、例えば一方のチャンネルのサウンドがもう一方のチャンネルのサウンドより大きい場合に、ボリュームの違いを補正することができます。

### バス

バスエフェクトでは、オーディオの低周波数（200 Hz 以下）を増加または減少させることができます。「ブースト」には、低周波数の増加量または低減量をデシベル単位で指定します。

### チャンネルボリューム

チャンネルボリュームエフェクトでは、ステレオクリップやトラックの各チャンネルのボリュームを個別に調整することができます。バランスエフェクトとは異なり、チャンネルエフェクトでは、一方のチャンネルのボリュームを上げても、もう一方のチャンネルのボリュームは自動的に上がりません。そのため、例えば、右のチャンネルの音声のボリュームを下げずに、左のチャンネルの音声のボリュームを上げたい場合などに使用します。各チャンネルのレベルは、デシベル単位で指定します。

### ディレイ

ディレイエフェクトは、オーディオクリップの音声にエコーを追加します。追加したエコーは、指定した時間が経過してから再生されます。

**ディレイ** エコーが再生されるまでの時間を指定します。最大値は 2 秒です。

**フィードバック** 小さくなっていく複数のエコーを作成するためのパラメータで、エコーに追加するディレイ信号の割合をパーセント単位で指定します。

**ミックス** エコーの量を設定します。

### DeNoiser

DeNoiser エフェクトは、テープのノイズを自動的に検出して除去します。このエフェクトは、磁気テープなどへのアナログオーディオ録音のノイズを除去する場合に使用します。

**Noise Floor** クリップ再生時のノイズフロアのレベルをデシベル単位で示します。

**Freeze** ノイズフロアの予測を現在の値で停止します。このコントロールは、クリップ内で断続的に発生するノイズを検出する場合に使用します。

**Reduction** 除去するノイズの量を -20 ～ 0 dB の範囲で指定します。

**Offset** 自動的に検出されるノイズフロアと、ユーザが定義する値の間のオフセット値を設定します。値は、-10 ~ +10 dB の範囲で指定します。オフセットを使用すると、自動のノイズ除去では不十分な場合に制御を強化することができます。

## Dynamics

**Dynamics** エフェクトは、不要なバックグラウンドノイズを除去し、ダイナミックレンジのバランスを取り、クリッピングや過増幅によるひずみを軽減します。カスタムセットアップのとなりの三角形をクリックして、次のコントロールを開きます。

**AutoGate** 入力信号が超える必要のあるレベルを dB 単位で指定します。このレベルより低い信号はミュートされます。このコントロールは、例えばナレーションのバックグラウンドノイズなど、不要なバックグラウンドノイズを除去する場合に使用します。

**Compressor** 圧縮が発生するレベルを dB 単位で、圧縮を適用する比率を 8:1 以内で設定します。また、アタック時間（コンプレッサーが反応するのにかかる時間）、リリース時間（信号がしきい値以下になったとき、ゲインが元のレベルに戻るのにかかる時間）も制御します。MakeUp コントロールは、圧縮によるゲインの損失を解消するため出力レベルを調整します。小さい音のボリュームを上げたり、大きい音のボリュームを下げたりするには、Compressor コントロールを使用します。

**Expander** 指定したしきい値に満たないすべての信号を、「Ratio」に設定した比率に縮小します。効果は AutoGate コントロールと変わりませんが、こちらのほうがより精密に設定することができます。

**Limiter** 信号の上限レベルを -12 ~ 0 dB の間で設定します。しきい値を超える信号は、しきい値レベルまで下げられます。

## 左チャンネルへ振る、右チャンネルへ振る

左チャンネルへ振るエフェクトは、オーディオクリップの左チャンネルの情報を複製し、右チャンネルにコピーします。クリップの右チャンネルの既存の情報は破棄されます。右チャンネルへ振るエフェクトは、オーディオクリップの右チャンネルの情報を複製し、左チャンネルにコピーします。クリップの左チャンネルの既存の情報は破棄されます。例えば、モノラルマイクをビデオカメラの一方のチャンネルにだけ接続して撮影したフッテージショットのスピーカの音声を、両方のチャンネルに取り込む場合に使用します。

## ハイパス、ローパス

ハイパスエフェクトは、指定されたカットオフ周波数より低い周波数を除去します。低音域のノイズやこもり音を軽減するために使用します。

ローパスエフェクトは、指定されたカットオフ周波数より高い周波数を除去します。高音域のノイズや、歓声、口笛などを除去するために使用します。

## 反転

反転エフェクトは、すべてのチャンネルのフェーズを反転します。例えば、あるイベントで撮影した映像の音声を、別のビデオカメラで撮影した同じイベントの別の映像に移行する場合などに使用します。

## ノッチ

ノッチエフェクトは、指定された周波数を中心値として、それに近い周波数を除去します。センターコントロールに、除去する周波数の中心値を指定します。送電線のブーンという音を除去する場合は、オーディオの録音場所の送電系統周波数と一致する値を入力します。北アメリカと日本の関西以西は 60Hz、日本の関東以东を含むその他のほとんどの場所は 50 Hz です。

## PitchShifter

PitchShifter エフェクトは、入力信号の音程（ピッチ）を調整します。このエフェクトは、高い音声を低くしたり、低い音声を高くする場合に使用します。各プロパティを調整するには、カスタムセットアップビューでコントロールを使用するか、個別のパラメータビューで値を変更します。

**Pitch** 音程の変更を半音単位で指定します。調整可能な範囲は -12 ～ +12 半音です。

**Fine Tune** 半音単位の設定を微調整します。

**Formant Preserve** 選択すると、オーディオクリップのフォルマントが維持されます。例えば、高い音声の音程を高くすると使用すると、人工的な音声にならないように調整することができます。

## Reverb

Reverb エフェクトは、「ライブ」ルームで録音したようなサウンドの反響を追加することで、雰囲気と暖かさをオーディオクリップに加えます。

**PreDelay** 原音から残響音が開始するまでの時間を指定します。この設定は、音が反射する壁までの距離と相関関係があります。

値の調整は、カスタムセットアップビューのグラフィックコントロールを使用するか、個別のパラメータビューで調整します。

**Absorption** 壁や床などによる吸音率をパーセント単位で指定します。

**Size** 部屋の広さをパーセント単位で指定します。

**Density** 残響音の終息時の密度を指定します。「Density」の設定可能範囲は、「Size」の値に応じて変わります。

**Lo Damp** 低周波数音の減衰量をデシベル単位で指定します。低周波数音を減衰させると、こもった低音を防止することができます。

**Hi Damp** 高周波数音の減衰量をデシベル単位で指定します。設定を低くすると、金属的な高音を防ぎ、残響音が柔らかくなります。

**Mix** 残響の程度を設定します。

## チャンネルの入れ替え

チャンネルの入れ替えエフェクトは、左チャンネルと右チャンネルの情報をスワップします。

## トレブル

トレブルエフェクトでは、4000 Hz 以上の高周波数を増加または減少させることができます。「ブースト」コントロールで、増加または減少する量をデシベル単位で指定します。例えば、サウンドトラックで低音域の楽器が高音域の楽器より大きい場合に補正することができます。

## ボリューム

ボリュームエフェクトは、ほかの標準エフェクトより前にボリュームをレンダリングしたい場合に、初期設定のボリュームの代わりに使用します。ボリュームエフェクトでは、クリップにエンベロープが作成されます。これにより、クリッピングを発生させずにオーディオレベルを高くすることができます。クリッピングは、信号がハードウェアで許容されるダイナミックレンジを超えた場合に発生し、これが原因でひずみが生じることがあります。正の値を指定するとボリュームは大きくなり、負の値を指定するとボリュームは小さくなります。ボリュームエフェクトは、オーディオクリップにだけ適用することができます。



**注意：**基本エフェクトのボリュームエフェクトを使用すれば、ほとんどのボリューム変更に対応できます。このボリュームエフェクトは、ほかのエフェクト（**Reverb** やバスなど）によってクリップのボリュームを大幅に増加または減少した場合に適用します。また、クロスフェードオーディオトランジションの1つをタスクパネルのエフェクトビューからクリップ間のカットポイントにドラッグして、1つのクリップのボリュームをフェードアウトしながら、次のクリップのボリュームをフェードインすることもできます。

## 第 11 章：エフェクトのアニメート

クリップに追加したエフェクトをアニメートするには、キーフレームの値があらかじめ定義されているプリセットを使用するか、カスタム値を使用して作成したキーフレームを使用します。プリセットを使用すると、すばやく簡単にエフェクトをアニメートすることができます。また、自分でキーフレームを設定することで、より精密で複雑なアニメーションを作成することも可能です。

### エフェクトのアニメートの基本

#### キーフレームについて

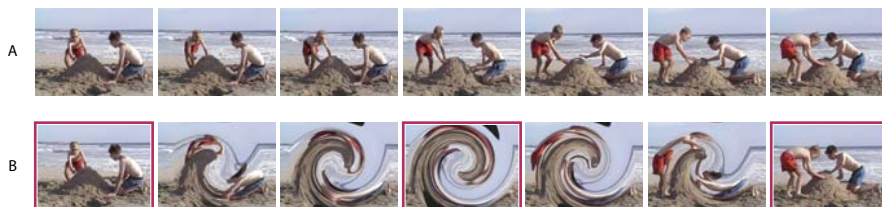
キーフレームとは、エフェクトプロパティに特定の値が設定されているビデオフレームのことです。あるキーフレームから次のキーフレームに移動するときにエフェクトプロパティの値が変化すると、時間の経過とともにエフェクトプロパティが変化することになります。これを利用して、いくつかのキーフレームに値を設定しておけば、エフェクトをアニメートすることができます。

キーフレームを使用する場合は、特定の時間位置のエフェクトプロパティの値を指定します。Adobe® Premiere® Elements® ではキーフレーム間の値を補間して、キーフレームからキーフレームへのトランジションを作成します。例えば、ぼかし（ブラー）エフェクトが時間の経過とともに変化するように設定するには、ブラーエフェクトに 3 つのキーフレームを設定します。最初のキーフレームではぼかしをゼロに、次のキーフレームではぼかしを最大に、最後のキーフレームではぼかしを再びゼロに設定します。補間により、最初のキーフレームと中間のキーフレームの間でブラーが徐々に増加し、中間のキーフレームと最後のキーフレームの間でブラーが徐々に減少します。

キーフレームを使用してアニメーションエフェクトを追加する基本的な手順は、次の 3 つです。

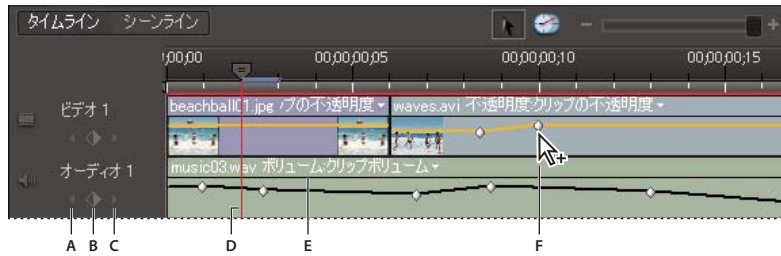
- 1 クリップにエフェクトまたはプリセットを適用します。
- 2 適用したエフェクトに複数のキーフレームを設定します。
- 3 エフェクトプロパティのキーフレーム値を指定します。

**注意：**一部のエフェクトは、キーフレームを使用してアニメートすることができません。詳しくは、160 ページの「[エフェクトの使用方法](#)」の章で、それぞれのエフェクトについての説明を参照してください。



枠で囲んであるフレームには、回転エフェクトのキーフレームが設定されています。

A. 元のビデオ B. 回転エフェクトがアニメートされたビデオ。途中のフレームは補間により生成されます。



タイムラインに表示されるキーフレームコントロール

A. 前のキーフレームに移動 B. キーフレームの追加または削除ボタン F. C. 次のキーフレームに移動 D. 時間インジケータ E. エフェクトプロパティメニュー F. キーフレームを追加カーソル

#### 関連項目

140 ページの「[エフェクトについて](#)」

202 ページの「[補間による変化の制御](#)」

200 ページの「[キーフレーム値の指定](#)」

## キーフレームの表示と編集

キーフレームの表示と編集はタスクパネルのプロパティビューで行います。プロパティビューでは、エフェクトのプロパティ、キーフレームおよび補間方法をすべて一度に表示できますが、対象となるのは選択されている1つのクリップだけです。タイムラインでは複数のクリップのキーフレームを表示することができますが、表示できるエフェクトプロパティはクリップにつき1つだけです。

エフェクトのプロパティビューにアクセスするには、タスクパネルの「ムービーの編集」ボタンをクリックし、「エフェクト」ボタンをクリックしてエフェクトビューを開き、パネル下部にある「エフェクトを編集」ボタンをクリックします。一般に、次の作業にはプロパティビューを使用します。

- 複数のキーフレーム値の詳細を変更します。
- モーションや遠近など、複数の値や2次元の値を持つキーフレームを編集します。
- シーンラインを使用しながらキーフレームを編集します。

一般に、次の作業にはタイムラインを使用します。

- 1つのエフェクトの1つのキーフレームのみをすばやく表示し調整します。
- 不透明度やボリュームなど、1次元の値を1つだけ指定するエフェクトのキーフレームを編集します。

💡 クリップのモーションエフェクトをアニメートする場合、作業はモニタパネルで直接行い、キーフレームの追加はタイムラインまたはプロパティビューで行います。

#### 関連項目

194 ページの「[キーフレームについて](#)」

196 ページの「[キーフレームの追加](#)」

148 ページの「[エフェクトプリセットの作成](#)」

204 ページの「[クリップのアニメート](#)」

## タスクパネルのプロパティビューでのキーフレームの表示

キーフレームは、タスクパネルのプロパティビューのキーフレームエリアに表示されます。アニメーションプロパティを含んでいる場合は、そのエフェクトを畳んで表示するとサマリキーフレームアイコン  が表示されます。サマリキーフレームはキーフレームエリアに表示され、エフェクトの各プロパティの個々のキーフレームに対応します。サマリキーフレームは参照用に表示されるだけで、変更することはできません。

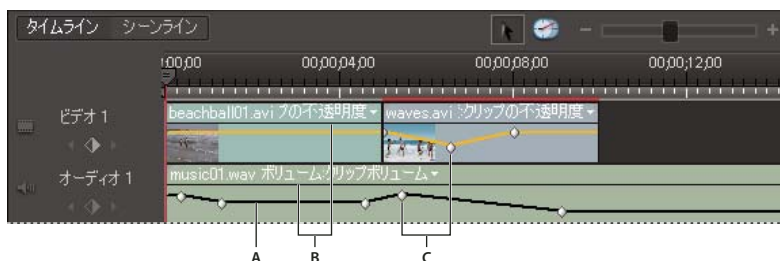
- 1 タイムラインでクリップを選択します。
- 2 タスクパネルのエフェクトビューで、「エフェクトを編集」ボタンをクリックします。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
  - キーフレームエリアを表示するには、プロパティビューの「キーフレームを表示」ボタンをクリックします。再度ボタンをクリックすると、キーフレームエリアが表示されなくなります。必要に応じて、プロパティビューのサイズを大きくしてキーフレームエリアを表示します。
  - タイムラインルーラをクリップのインポイントからアウトポイントの長さに合わせるには、プロパティビューを右クリックして「ワークエリアをクリップの範囲に設定」を選択します（このオプションは初期設定で選択されています）。タイムラインルーラの長さを伸ばしてタイムライン内のすべてのクリップの長さに合わせるには、このオプションの選択を解除します。
  - タイムラインルーラを拡大または縮小するには、タイムラインルーラのスライダを左または右にドラッグします。

## タイムラインでのキーフレームの表示

ビデオおよびオーディオのエフェクトの場合、タイムラインには各クリップ固有のキーフレームが表示されます。ただし、それぞれのクリップで一度に表示できるのは、1つのプロパティのキーフレームだけです。

- ❖ タイムラインで、次のいずれかの操作を行います。
  - クリップを右クリックし、クリップキーフレームを表示／[プロパティのカテゴリ名]／[プロパティ名]を選択します。
  - クリップの上にあるエフェクトプロパティメニュー（黒い三角形）から、プロパティを選択します（場合によっては、メニューを表示させるためにズームインする必要があります）。

**注意：**エフェクトプロパティメニューには、基本エフェクト（イメージコントロール、モーション、不透明度、ボリューム）など、クリップに適用済みのエフェクトだけが表示されます。



タイムラインに表示されるキーフレームコントロール  
A. キーフレームのグラフ B. エフェクトプロパティメニュー C. キーフレーム

# キーフレームの追加、コピーおよび削除

## キーフレームの追加

キーフレームの追加には、タスクパネルのプロパティビューかタイムラインを使用します。タイムラインを使用する場合、キーフレームの追加とキーフレーム値の指定は別々の作業になります。プロパティビューでは、この2つの作業を一度に行うことができます。

## 関連項目

148 ページの「エフェクトプリセットの適用」

200 ページの「キーフレーム値の指定」

## プロパティビューでのキーフレームの追加

アニメーションのオン/オフボタンがオンの場合に、プロパティビューで時間インジケータを移動させてプロパティの値を変更すると、Adobe® Premiere® Elements® によってキーフレームが自動的に作成されます。キーフレームの追加または削除ボタンを使用して、キーフレームを手動で作成することもできます。エフェクトをアニメートするには、2 つ以上のキーフレームを作成し、それぞれに異なる値を指定する必要があります。



A

B

プロパティビューでのキーフレームの追加

**A.** アニメーションのオン/オフボタンをクリックして、エフェクトのすべてのプロパティのキーフレームの使用を有効にします。**B.** プロパティ設定の右横にあるキーフレームの追加または削除ボタンが使用可能になり、各プロパティのキーフレームを個別に追加または削除できるようになります。

- 1 タイムラインまたはシーンラインで、アニメートするエフェクトを含むクリップを選択します。
- 2 タスクパネルのエフェクトビューで、「エフェクトを編集」ボタンをクリックします。
- 3 プロパティビューでエフェクトを展開します。キーフレームエリアが表示されていない場合は、「キーフレームを表示」ボタンをクリックします。プロパティビューのサイズを大きくしないと、キーフレームエリアが表示されないことがあります。
- 4 アニメーションのオン/オフボタン  をクリックして、エフェクトプロパティでのキーフレームの使用を有効にします。キーフレームの使用を有効にすることで、選択したエフェクトの各プロパティの最初のキーフレームが設定されます。
- 5 キーフレームを追加する時間まで、時間インジケータを移動させます。
- 6 次のいずれかの操作を行います。
  - キーフレームの追加または削除ボタン  をクリックします。
  - エフェクトプロパティの値を変更します。

**注意：** キーフレームをプロパティの最初の既存キーフレームの前または最後の既存キーフレームの後ろに作成した場合、新しいキーフレームの値はその既存のキーフレームの値と同じになります。新しいキーフレームを既存のキーフレームの間に作成した場合、新しいキーフレームの値は前後のキーフレームの値をもとに補間されます。

- 7 必要に応じて手順 4 と 5 を繰り返します。

## タイムラインでのキーフレームの追加

タイムラインでキーフレームを追加したら、エフェクトをアニメートするためのキーフレーム値を指定できます。

- 1 タイムラインで、クリップの上にあるエフェクトプロパティメニュー（黒い三角形）をクリックし、アニメートするプロパティを選択します（場合によっては、メニューを表示させるためにズームインする必要があります）。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - キーフレームを追加する位置で、Ctrl キーを押しながら黄色のプロパティグラフをクリックします。カーソルをプロパティグラフに合わせて Ctrl キーを押すと、キーフレームを追加アイコン  が表示されます。
  - 時間インジケータをキーフレームを追加したい位置まで移動して、キーフレームの追加または削除ボタン  をクリックします。
- 3 必要に応じてキーフレームを追加します。

**注意：**キーフレームをプロパティの最初の既存キーフレームの前または最後の既存キーフレームの後ろに作成した場合、新しいキーフレームの値はその既存のキーフレームの値と同じになります。新しいキーフレームを既存のキーフレームの間に作成した場合、新しいキーフレームの値は前後のキーフレームの値をもとに補間されます。

## キーフレームのコピー

同じキーフレーム値を別の時間位置や別のクリップに適用するには、キーフレームをコピーしてペーストします。ペーストすると、先頭のキーフレームが現在の時間に表示されます。その他のキーフレームは、相対的な順序を維持したまま後ろに続きます。キーフレームはペーストした後も選択されたままなので、必要に応じてそのまますぐに移動することができます。

キーフレームは現在選択されているクリップにだけペーストされます。コピー先のクリップには、コピーしたキーフレームと同じプロパティを表示しておく必要があります。

**注意：**コピー先クリップがコピー元クリップよりも短い場合、プロパティビューの「ワークエリアをクリップの範囲に設定」オプションの選択を解除しないと、コピー先クリップのアウトポイントよりも後ろのキーフレームは表示されません。その場合には、プロパティビューを右クリックして、「ワークエリアをクリップの範囲に設定」オプションを選択解除してください。

## プロパティビューでのキーフレームのコピーとペースト

- 1 タイムラインでクリップを選択します。
- 2 タスクパネルのエフェクトビューで、「エフェクトを編集」ボタンをクリックします。
- 3 プロパティビューでエフェクトを展開します。キーフレームエリアが表示されていない場合は、「キーフレームを表示」ボタンをクリックします。プロパティビューのサイズを大きくしないと、キーフレームエリアが表示されないことがあります。
- 4 Ctrl キーを押しながらキーフレームをクリックして選択するか、マウスをクリックしてキーフレームのグループを囲むようにドラッグします。
- 5 編集／コピーを選択します。
- 6 次のいずれかの操作を行います。
  - 最初のキーフレームを設定する位置まで時間インジケータを移動して、編集／ペーストを選択します。
  - 別のクリップを選択して、プロパティビューで該当するプロパティを展開し、最初のキーフレームを設定する位置まで時間インジケータを移動して、編集／ペーストを選択します。

## タイムラインでのキーフレームのコピーとペースト

- 1 タイムラインで、コピーするキーフレームを表示します。

- 2 1つまたは複数のキーフレームを選択します（複数のキーフレームを選択する場合は、Shift キーを押しながらクリックします）。
- 3 編集／コピーを選択します。
- 4 タイムラインで、キーフレームのコピー先となるクリップを選択します。
- 5 クリップの上にあるエフェクトプロパティメニューから、キーフレームのペースト先となるプロパティを選択します。目的のプロパティがメニューに表示されない場合は、先に目的のプロパティを含むエフェクトを適用します。
- 6 キーフレームを表示する時間位置まで時間インジケータを移動します。
- 7 編集／ペーストを選択します。

## キーフレームの削除

エフェクトプロパティからキーフレームを個別に削除したり、1つのエフェクトプロパティから全部のキーフレームを削除したり、または1つのエフェクトのすべてのプロパティから全部のキーフレームを削除することができます。

### 関連項目

146 ページの「[エフェクトの削除](#)」

143 ページの「[エフェクトの適用とプレビュー](#)」

### キーフレームの削除

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- クリップを選択し、タスクパネルのエフェクトビューの「エフェクトを編集」ボタンをクリックしてプロパティビューに表示します（キーフレームエリアが表示されていない場合は、「キーフレームを表示」ボタンをクリックします。プロパティビューのサイズを大きくしないと、キーフレームエリアが表示されないことがあります）。1つまたは複数のキーフレームを選択して、Delete キーを押します。または、プロパティビューで時間インジケータをキーフレームの位置まで移動して、キーフレームの追加または削除ボタンをクリックします。
- タイムラインに表示されているクリップの上にあるエフェクトプロパティメニュー（黒い三角形）をクリックし、目的のキーフレームを含んでいるプロパティを選択します。キーフレームを選択して Delete キーを押します。または、対象のキーフレームまで時間インジケータをドラッグし、タイムラインのトラック名の下にあるキーフレームの追加または削除ボタン  をクリックします。

### エフェクトプロパティからのすべてのキーフレームの削除

- 1 タイムラインでクリップを選択します。
  - 2 タスクパネルのエフェクトビューで、「エフェクトを編集」ボタンをクリックします。
  - 3 キーフレームエリアが表示されていない場合は、「キーフレームを表示」ボタンをクリックします。
  - 4 次のいずれかの操作を行います。
    - エフェクトの任意のプロパティのキーフレームをすべて削除するには、エフェクトを展開して、プロパティ名の左にあるアニメーションのオン／オフボタン  をクリックします。
    - エフェクトのすべてのプロパティのキーフレームをすべて削除するには、エフェクト名の右にあるアニメーションのオン／オフボタン  をクリックします。
  - 5 削除を確認するダイアログボックスが表示されたら、「OK」をクリックします。
- キーフレームが完全に削除され、各プロパティの値が現在の時間に設定されている値になります。



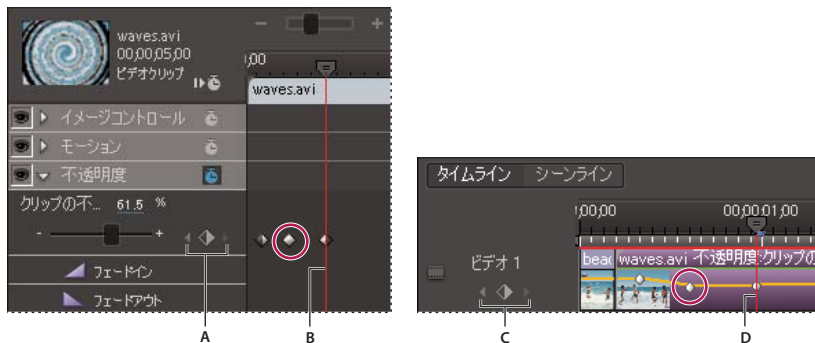
💡 アニメーションのオン／オフボタンをもう一度クリックしても、削除されたキーフレームを復元することはできません。復元するには、編集／取り消しを選択するか、履歴パネルからアクションを削除します。

## キーフレームの調整

### キーフレームの選択

キーフレームは、キーフレームナビゲータで順番に選択するか、選択ツールで個別に選択します。または、タスクパネルのプロパティビューで時間インジケータをキーフレームにスナップして、プロパティのすべてのキーフレームを選択します。

タイムラインおよびプロパティビューでは、選択されているキーフレームは影が付き 、選択されていないキーフレームは影が付きません 。さらに、プロパティビューでは、開始キーフレームの左半分  と終了キーフレームの右半分  が暗い色で表示されます。



キーフレームナビゲータ

A. プロパティビューのキーフレームナビゲータ B. 時間インジケータ C. タイムラインのキーフレームナビゲータ D. 時間インジケータ

- 時間インジケータを目的のキーフレームまで移動するには、キーフレームナビゲータで前のキーフレームに移動ボタン  または次のキーフレームに移動ボタン  をクリックします。キーフレームナビゲータは、タイムラインではトラック名の下に表示され、プロパティビューではプロパティ名の下に表示されます。
- 特定のキーフレームを選択するには、選択ツール  を選択してキーフレームをクリックします（タイムラインでは、選択ツールをキーフレームの上に合わせると、カーソルがキーフレーム編集アイコン  に変わります）。
- 複数のキーフレームを選択するには、選択ツール  を選択し、Shift キーを押しながらキーフレームを選択します。
- プロパティのすべてのキーフレームを選択するには、プロパティビューでプロパティ名をクリックします（例えば、クリップにある位置キーフレームをすべて選択するには、「位置」の文字をクリックします）。
- 時間インジケータをキーフレームにスナップするには、プロパティビューで Shift キーを押しながら時間インジケータをキーフレームにドラッグします。

### キーフレーム値の指定

エフェクトをアニメートするには、キーフレーム間で異なるプロパティ値を指定します。キーフレーム値の変更には、タスクパネルのプロパティビューかタイムラインを使用します。

タイムラインでのキーフレーム値の指定は、不透明度やボリュームなど、調整が単純なエフェクトに最適です。細かい調整には、プロパティビューを使用します。

## 関連項目

204 ページの「クリップ位置のアニメート」

202 ページの「キーフレーム間の変化の制御」

## プロパティビューでのキーフレーム値の指定

プロパティビューで既存のキーフレームの値を変更するには、時間インジケータをキーフレームの位置に移動する必要があります。アニメーションのオン/オフボタン  がオンになっている場合は、キーフレームではない位置でプロパティ値を変更すると、新しいキーフレームが作成されます。

- 1 タイムラインでクリップを選択します。
- 2 タスクパネルのエフェクトビューで、「エフェクトを編集」ボタンをクリックします。
- 3 プロパティビューで、値を指定するキーフレームを含むエフェクトプロパティを展開します。
- 4 前のキーフレームに移動ボタン  または次のキーフレームに移動ボタン  をクリックして、キーフレームを選択します。
- 5 プロパティ値をドラッグまたは入力します

個々のエフェクトプロパティについては、160 ページの「エフェクトの使用方法」を参照してください。

## タイムラインでのキーフレーム値の指定

- 1 クリップの上にあるエフェクトプロパティメニュー（黒い三角形）をクリックし、変更するプロパティを選択します（場合によっては、メニューを表示させるためにズームインする必要があります）。
- 2 選択ツール  を使用して、次のいずれかの操作を行います。
  - ・ キーフレームを個別に変更する場合は、ドラッグします（カーソルがキーフレーム編集アイコン  に変わります）。
  - ・ 複数のキーフレームまたは隣り合っていないキーフレームを変更するには、Shift キーを押しながらキーフレームをクリックして選択してから、ドラッグします（カーソルがキーフレーム編集アイコン  に変わります）。
  - ・ キーフレームのグラフを変更するには、グラフをドラッグします（カーソルがグラフ編集アイコン  に変わります）。

**注意：**キーフレームやグラフをドラッグすると、ツールヒントに現在の位置と値が表示されます。表示に使用する単位と値は、エフェクトプロパティで指定します。

## キーフレームの移動

キーフレームを移動すると値や設定も一緒に移動するため、キーフレームを移動させるだけでアニメーションの速度を簡単に変更できます。キーフレーム同士を離すとアニメーションの速度が遅くなり、近付けると速くなります。

キーフレームは前後のキーフレームを飛び越えて移動でき、クリップのインポイントとアウトポイントの外側にドラッグすることも可能です。ただし、ソースメディアの制約により、キーフレームを移動できない場合もあります。

- ・ キーフレームを移動するには、キーフレームアイコンを目的の時間位置までドラッグします。
- ・ 複数のキーフレームを移動するには、Shift キーを押しながら複数のキーフレームをクリックして選択し、選択したキーフレームを目的の時間位置までドラッグします。選択したすべてのキーフレームの相対的な位置関係はそのまま維持されます。

**注意：**最初のキーフレームは必ず開始キーフレームアイコン  で表され、最後のキーフレームは終了キーフレームアイコン  で表されます。中間にあるキーフレームを最初のキーフレームの前や最後のキーフレームの後ろに移動すると、そのアイコンが開始アイコンまたは終了アイコンに変わります。

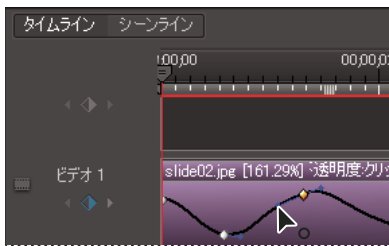
## キーフレーム間の変化の制御

### 補間による変化の制御

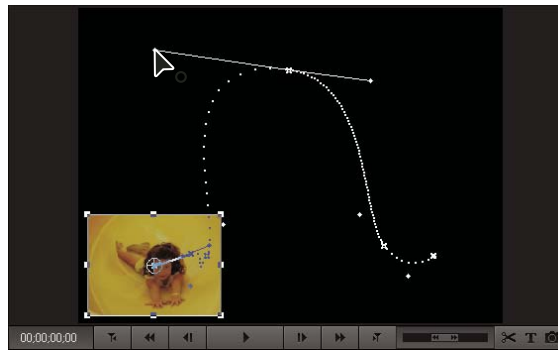
あるキーフレームから次のキーフレームへの変化を補間と呼びます。キーフレーム補間には、時間補間（時間に関連）、空間補間（空間に関連）またはその両方を行う補間があります。Adobe® Premiere® Elements® では、すべてのキーフレームの補間には時間補間が採用されており、アルファグローなどのエフェクトのアニメートにも、時間補間が使用されます。これに対して、オブジェクトの位置のアニメートでは、オブジェクトがモーションパスに沿って動く必要があるため、空間補間が使用されます。

また、キーフレームではリニア補間またはベジェ補間が使用されます。Adobe® Premiere® Elements® では、初期設定でリニア補間を使用します。リニア補完では、キーフレーム間の変化は一定で、アニメーションが機械的な印象になります。キーフレーム間のエフェクトプロパティの変化率を変更するには、ベジェ補間を使用します。

補間方法はキーフレームごとに設定できます。例えば、開始キーフレームの直後ではエフェクトのプロパティを急激に変化させ、次のキーフレームに近づくほど緩やかにさせることができます。このような補間方法の変更は、モーションを使用してアニメーションクリップの速度を変更する場合に特に役立ちます。



A



B

キーフレーム補間の調整

A. タイムラインでの時間補間の滑らかさの調整 B. モニタパネルでの空間補間の滑らかさの制御

### ベジェ補間による変化率の制御

ベジェ補間を選択した場合、キーフレームでベジェハンドルをドラッグできるようになります。このハンドルは2方向のコントロールで、キーフレームを結ぶ線分の曲がり具合を制御します。この曲線の曲がり具合によって、キーフレーム間の変化率を調整します。例えば、キーフレーム間が直線の場合は、最初から最後まで単一の比率で変化し、山なりの曲線の場合は、最初はゆっくりと変化し、その後急激に加速して、最後はまたゆっくりといったように変化させることができます。

アニメーションの開始キーフレームまたは終了キーフレームを操作している場合、ベジェハンドルはキーフレームの左側または右側どちらか一方にしか表示されません。開始キーフレームでは開始後の変化率だけを調整でき、終了キーフレームでは終了前の変化率だけが調整できます。

アニメーションの中間キーフレーム（標準キーフレーム）を操作している場合、ベジェハンドルはキーフレームの両側に表示されます。標準キーフレームでは、前後両方の曲線を調整できます。



キーフレームの位置によるベジェハンドル表示の違い

A. 開始キーフレーム B. 標準キーフレーム C. キーフレームハンドル D. 終了キーフレーム

## ベジェハンドルの追加または調整

- ❖ 空間補間の比率を調整するには、モニタパネルを使用します。時間補間の比率を調整するには、タイムラインを使用し、次のいずれかの操作を行います。
- キーフレームにベジェハンドルを追加するには、キーフレームを右クリックし、メニューからベジェ補間方法を選択します。
- 曲線の傾きを調整するには、ベジェハンドルを上下にドラッグします。
- 曲線の適用範囲を調整するには、ベジェハンドルを左右にドラッグします。

## ベジェ補間方法

Adobe® Premiere® Elements® では、使用するベジェ補間の種類により、さまざまなレベルでベジェ曲線を制御できます。

**ベジェ** キーフレームの両側のパスセグメントの形状を手動で調整するので、最も正確に制御することができます。ほかの補間方法とは異なり、キーフレームの2方向のハンドルはそれぞれ独立して機能するため、急な角度で曲がるカーブモーションを作成することもできます。この補間方法は、複雑な形のモーションパスを描く場合に適しています。

エフェクトプロパティのキーフレームにベジェ補間を適用すると、両側に滑らかなトランジションが作成されます。方向ハンドルの初期位置は、自動ベジェ補間と同じ方法で計算されます。

**自動ベジェ** キーフレーム間で滑らかな変化を作成します。

自動ベジェキーフレームの値を変えると、方向ハンドルの位置も自動的に変更され、キーフレーム間の滑らかな変化率が維持されます。この調整により、キーフレームの両側でパスセグメントの形が変化します。前後のキーフレームでも自動ベジェ補間を使用している場合、それらのパスセグメントの形も変化します。自動ベジェ方向ハンドルを手動で調整すると、そのキーフレームは連続ベジェキーフレームに切り替わります。

**連続ベジェ** 自動ベジェ補間の場合と同じように、キーフレーム間で滑らかな変化を作成します。ただし、連続ベジェでは、方向ハンドルの位置を手動で設定します。ハンドルの位置を調整すると、キーフレームの前後のパスセグメントの形が変化します。すべてのキーフレームのプロパティに連続ベジェ補間を適用すると、滑らかな変化率になるように各キーフレームの値が調整されます。連続ベジェキーフレームを移動しても、滑らかな変化が維持されます。

## キーフレームの補間方法の確認

1 タイムラインでクリップを選択し、ウィンドウ/プロパティを選択します。

2 タスクパネルのプロパティビューで、キーフレームのアイコンを確認します。

**リニア** ◆ これは初期設定の方法です。値は時間の経過に応じて一定の割合で補間されます。

**停止** ◀ 値は実際には補間されず、次のキーフレームまで同じ値が維持されます。

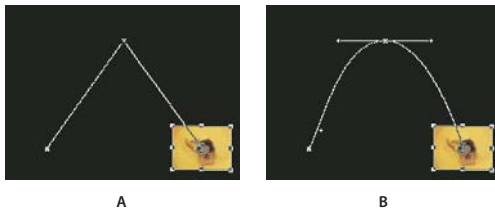
**自動ベジェ** ● 値はキーフレームの前後で自然な形で滑らかに補間されます。

**その他**  上記以外のすべての方法でこのアイコンが使用されます。ベジェハンドルや「イーズイン」コマンドまたは「イーズアウト」コマンドを使用して、補間の滑らかさを手で指定します（これらのコマンドを使用すると、キーフレームの前後で値をさらに緩やかに変化させることができます）。

## キーフレームの補間方法の変更

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- タイムラインまたはプロパティビュー（ウィンドウ／プロパティ）で、キーフレームを右クリックして補間方法を選択します。キーフレームのもう一方の側の補間方法を選択するには、キーフレームをもう一度右クリックします。
- タイムラインでは、Ctrl キーを押しながらキーフレームをクリックすることで、補間方法を切り替えて選択できます。



キーフレームの補間方法の変更  
A. リニア補間キーフレーム B. ベジェ補間

 キーフレーム補間をすばやく調整するには、「イーズイン」および「イーズアウト」を使用します。

## クリップ位置のアニメート

### クリップのアニメート

モニタパネルでクリップを直接操作し、タイムラインまたはプロパティビューでキーフレームを設定することで、アニメーション、割り込みおよび画面分割を作成できます。モニタパネルでクリップの位置とスケールを調整すると、その下のトラックのクリップが見える複雑なコンポジションを作成することができます。

クリップ位置をアニメートすると、モニタパネルではクリップの動きがモーションパスで表されます。白い小さな×印はキーフレームがある位置、点線は補間されたフレームでの位置、丸は現在のフレームでのクリップのアンカーポイントを表します。点線の点の間隔はキーフレーム間の速度を表します。間隔が広いほど動きが早く、間隔が狭いほど動きが遅くなります。



モニタパネルに表示されたモーションパス  
A. 速い動き B. 遅い動き

- 1 タイムラインでクリップを選択します。
- 2 モニタパネルで、クリップをクリックします。クリップの周囲にハンドルが表示されます。

**注意：**クリップハンドルが表示されない場合は、モニタパネルの表示倍率を低くして、グレーのワークエリアが表示されるようにします。

- 3 タイムラインで、アニメーションを開始する位置（クリップの現在のインポイントとアウトポイントの間の任意のフレーム）に時間インジケータを移動します。
- 4 プロパティビュー（ウィンドウ／プロパティ）で、モーションエフェクトを展開してアニメーションのオン／オフボタン  をクリックします。各プロパティの時間インジケータの位置に、それぞれのキーフレームのアイコンが表示されます（キーフレームエリアが表示されていない場合は、「キーフレームを表示」ボタンをクリックします。プロパティビューのサイズを大きくしないと、キーフレームエリアが表示されないことがあります）。
- 5 モニタパネルで、クリップに表示される 8 つの四角いハンドルの近くにカーソルを合わせて、次のいずれかのカーソルツールを使用してキーフレームの値を変更します。

**選択カーソル**  位置の値を設定します。

**回転カーソル**  回転の値を設定します。

**スケールカーソル**  スケールの値を設定します。

**注意：**クリップのハンドルが表示されなくなった場合は、プロパティビューでモーションエフェクトをもう一度選択します。

- 6 タイムラインまたはプロパティビューで、新しい値を指定して新しいキーフレームを作成したい位置まで時間インジケータを移動します。
- 7 モニタパネルで、手順 5 と同じ手順でクリップを操作し、新しい値を設定します。新しいキーフレームが時間インジケータの指定した位置に表示されます。
- 8 必要に応じて、手順 6 と 7 を繰り返します。

 ワークエリアが画面の可視領域から外れているときに、クリップを画面の外側に配置する場合は、ワークエリアが表示されるようにします。

#### 関連項目

140 ページの「[標準エフェクトと基本エフェクト](#)」

## 不透明度エフェクトとボリュームエフェクトのアニメート

- 1 タイムラインでクリップを選択します。
- 2 タスクパネルのエフェクトビューで、「エフェクトを編集」ボタンをクリックします。
- 3 プロパティビューで、アニメーションを開始させる位置に時間インジケータを移動します。
- 4 フェードインボタン  をクリックします。
- 5 アニメーションを終了させる位置に時間インジケータを移動します。
- 6 フェードアウトボタン  をクリックします。

## クリップのモーションパスの調整

モーションパスは、モニタパネルの位置キーフレーム（白い×で示されます）をドラッグして調整します。

- 1 タイムラインで、モーションエフェクトのキーフレームがあるクリップを選択します。
- 2 モニタパネルで、クリップをクリックします。そのクリップのモーションパスが表示されます。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
  - 既存のキーフレームを移動するには、モニタパネルでキーフレームのハンドルをドラッグします。
  - 位置キーフレームを新規に作成するには、現在の時間を既存のキーフレームがない場所に設定して、モニタパネルでクリップの画像をドラッグします。新しいキーフレームが表示されます。

 キーフレームのタイミングを変更するには、プロパティビューでキーフレームを移動します。

#### 関連項目

140 ページの「[標準エフェクトと基本エフェクト](#)」

201 ページの「[キーフレームの移動](#)」



## 第 12 章：タイトルの作成

Adobe® Premiere® Elements® では、カスタムのタイトルやグラフィックを作成することができます。タイトルは、登場人物や場所を紹介したり、映画のようにクレジットを流すなど、さまざまな目的に使用することができます。独自のタイトルテキストを作成して、既存のビデオクリップにスーパーインポーズしたり、付属のタイトルテンプレートを使用することができます。また、タイトルテキストをロール、クロール、フェード、スケールさせたり、付属のテキストスタイルを使用したり、テキストの書式と色を自由に変更することができます。

### タイトルの作成とトリミング

#### タイトルのスーパーインポーズ

タイトルを作成する前に、タイトルの場所を決めます。初期設定では、タイトルメニューを使用して新しいタイトルを作成すると、タイトルはプロジェクトの最初のビデオクリップにスーパーインポーズされます。背景ビデオなしでタイムラインの空いているエリアに配置することも可能です。その場合、単独で配置したタイトルに、後からクリップをドラッグ&ドロップしてスーパーインポーズすることもできます。



タイトルのスーパーインポーズ

空いているエリアでタイトルを作成すると、Adobe® Premiere® Elements® によって、タイムラインのビデオ 1 トラックとシーンラインの空いているターゲットエリアにタイトルが挿入されます。

**注意：**クリップをシーンラインのタイトルにドラッグしたり、タイムラインのタイトルトラックの上のトラックに配置すると、クリップによってタイトルが隠れてしまい、モニタパネルに表示されなくなります。タイトルが表示されるようにするには、「タイムライン」ボタンをクリックし、クリップよりも上のビデオトラックにタイトルをドラッグします。

#### 静止タイトルの作成

Adobe® Premiere® Elements® のタイトル作成ツールは、高性能であるとともに使いやすいツールです。コンピュータにインストールされているフォントをすべて使用でき、描画ツールを使用してグラフィックオブジェクトを作成できます。また、付属のテンプレート、プリセットテキストスタイル、画像も利用できます。タイトルテキストは、縦書きと横書きを指定できます。タイトルは、伸縮させたり、色や影を付けたりすることができます。



横書き文字ツールまたは縦書き文字ツールを選択

**1** シーンラインで、次のいずれかの操作を行います。

- ビデオクリップの上に新しいタイトルをスーパーインポーズする場合は、クリップを選択します。
- 背景ビデオのないタイトルを追加するには、シーンラインの最初のクリップを選択します。タスクパネルのムービーの編集ビューで、「プロジェクト」をクリックし、新規項目 ボタンをクリックして、「ブラックビデオ」を選択します。シーンラインで、新しいブラックビデオクリップをムービーの先頭にドラッグします。

**2** スーパーインポーズされるクリップまたはブラックビデオクリップが選択された状態で、次のいずれかの操作を行います。

- タイトル／新規タイトル／静止タイトルを選択します。
- ファイル／新規／タイトルを選択します。

Adobe® Premiere® Elements® が、初期設定のテキストを、タイトル編集モードでモニタパネルに配置します。

**3** 次のいずれかの操作を行います。

- 横書き文字を追加する場合は、初期設定のテキストをダブルクリックして、上書き入力します。
- 縦書き文字を追加する場合は、文字ツールボタン **T** を押し続けると表示されるメニューから「縦書き文字ツール」を選択します。モニタパネルの任意の場所をクリックして、タイトルを入力します。

**4** モニタパネルで選択ツール  をクリックし、テキストを目的の位置に配置します。

**5** 「完了」をクリックします。

タイトルが保存され、タスクパネルのプロジェクトビュー、およびシーンラインに追加されます。

## 関連項目

212 ページの「[テンプレートからのタイトルの作成](#)」

227 ページの「[タイトルファイルの書き出し](#)」

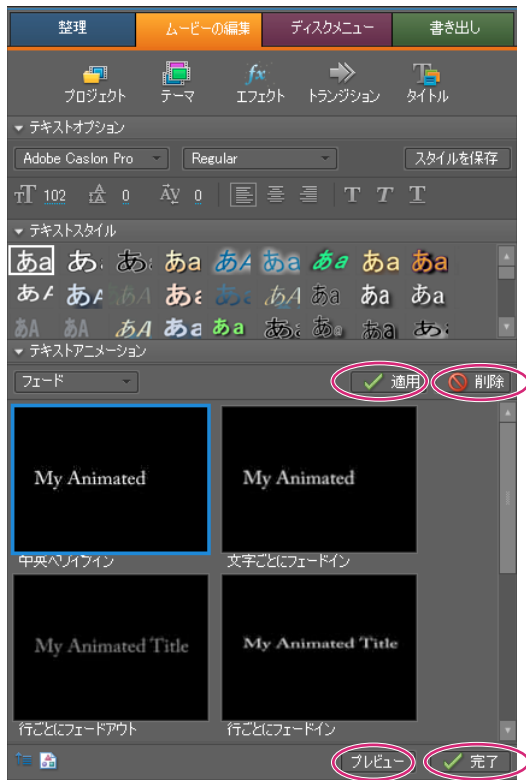
213 ページの「[テキストの編集と書式設定](#)」

217 ページの「[テキストとグラフィックへのスタイルの適用](#)」

## アニメーションテキストが含まれたタイトルの作成

あらかじめ設定されているアニメーションは、どの静止タイトルにも簡単に適用することができます。テキストアニメーションプリセットを使用すると、タイトル内の文字をすばやく簡単にアニメートできます。文字を画面にポップ表示またはフェード表示させたり、流れるように移動させることができます。例えば、文字ごとにフェードインプリセットを使用すると、タイトルの文字を 1 文字ずつ徐々に表示して、最終的にタイトルの文字すべてを表示させることができます。

アニメーションをプレビューするには、タスクパネルの「テキストアニメーション」セクションのアニメーションのサムネイルの上にカーソルを移動します（「テキストアニメーション」セクションを表示するには、タイトルを選択して、タスクパネルをタイトル編集表示に切り替える必要があります）。



テキストアニメーションのコントロール

1 次のいずれかの操作を行います。

- シーンラインで、スーパーインポーズされるクリップを選択します。モニタパネルで、クリップをクリックし、タイトルテキストをダブルクリックします。
- タイムラインで、タイトルクリップをダブルクリックします。

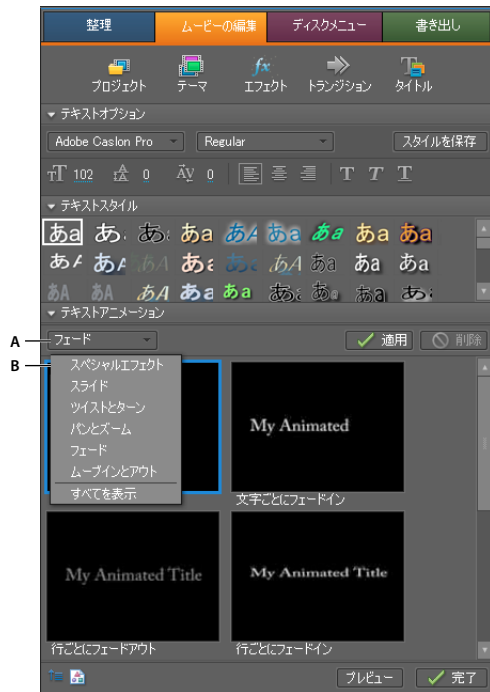
タスクパネルがテキストオプション表示に切り替わります。

2 タスクパネルで、「テキストアニメーション」の下アニメーションプリセットを選択します。

3 プリセットをタイトルに適用するには、次のいずれかの操作を行います。

- 「テキストアニメーション」セクションの右上隅にある「適用」ボタンをクリックします。
- プリセットをモニタウィンドウにドラッグし、タイトルテキストの上にドロップします。

4 タスクパネル下部にある「完了」をクリックして、タイトルエディタ表示を終了します。



A. テキストアニメーションプリセット B. プリセットカテゴリメニュー

**注意：**タイトルからアニメーションを削除するには、タイトルテキストを選択して、タスクパネルの「テキストアニメーション」セクションの右上隅にある「削除」ボタンをクリックします。

## ロールタイトルまたはクロールタイトルの作成

プロジェクトによっては、静止しているタイトル、グラフィックおよび画像でも十分な場合がありますが、タイトルを画面内で移動させたい場合もあります。ロールやクロールのオプションを使用すると、動きのある本格的なタイトルをすぐに作成することができます。動きの速度は、タイムラインでのタイトルの長さによって決まります。タイトルクリップの表示時間を長くするほど、動きは遅くなります。

ロールタイトルでは、文字が画面を垂直方向に流れます。

クロールタイトルでは、文字が画面を水平方向に流れます。

キーフレームを使用すると、特定の時間での位置をキーフレームで指定することで、独自に作成したパスに沿って文字を移動させることができます。

**注意：**アニメーションプリセットを使用するタイトルに、ロールタイトルやクロールタイトルを追加したり、キーフレームを適用することはできません。アニメーションプリセットを適用すると、ロールタイトル、クロールタイトルまたはキーフレームの設定が上書きされます。

ロールタイトルとクロールタイトルの切り替え、クロールの方向の指定、動きのタイミングの設定には、「ロール・クロールオプション」を使用します。



ロールするタイトルは、一般的には制作クレジットに使用します。

## 関連項目

204 ページの「[クリップ位置のアニメート](#)」

## ロールタイトルまたはクロールタイトルの作成

1 次のいずれかの操作を行います。

- ロールするタイトルを作成するには、タイトル／新規タイトル／ロールタイトルを選択します。
- クロールするタイトルを作成するには、タイトル／新規タイトル／クロールタイトルを選択します。

2 タイトルのテキストおよびグラフィックのオブジェクトを作成します。モニタパネルのスクロールバーを使用して、タイトルの表示エリアの外側の領域を表示します。タイトルをシーンラインまたはタイムラインに追加すると、隠れている表示エリアの外側の領域がロールまたはクロールされて表示されます。

3 タスクパネルの下部にあるロール・クロールオプションボタン  をクリックします。

4 必要に応じてオプションを指定し、「OK」をクリックします。

**注意：**方向は、クロールするタイトルの場合にのみ指定できます。ロールタイトルは、常に画面の下から上に向かって移動します。

## ロールとクロールのオプションの設定

1 次のいずれかの操作を行います。

- シーンラインで、スーパーインポーズされるクリップを選択します。モニタパネルで、クリップをクリックし、タイトルテキストをダブルクリックします。
- タイムラインで、タイトルクリップをダブルクリックします（必要に応じて、ビデオトラックをスクロールして、ビデオ 2 トラックを表示します）。

タスクパネルがテキストオプション表示に切り替わります。

2 タスクパネル下部のロール・クロールオプションボタン  をクリックし、必要に応じて、次のオプションを設定します。モニタパネルのボックスの外側をクリックして、変換したタイトルを保存します。

**タイトルの種類** 使用するタイトルの種類を指定します。ロールタイトルまたはクロールタイトルを静止タイトルに変換すると、ロールまたはクロール用に作成したボックスが表示エリアの外側の領域に伸びます。

**開始スクリーン** ロールまたはクロールが画面の外から始まり、内側へ移動します。

**終了スクリーン** オブジェクトが表示の外側に出るまでロールまたはクロールを続けます。

**プリロール** ロールまたはクロールの開始前に再生するフレーム数を指定します。

**加速** 再生速度に達するまでタイトルを加速しながらゆっくりロールまたはクロールするフレーム数を指定します。

**減速** ロールまたはクロールが終了するまでタイトルを減速しながらゆっくりロールまたはクロールするフレーム数を指定します。

**ポストロール** ロールまたはクロールの終了後に再生されるフレーム数を指定します。

**左にクロール、右にクロール** クロールの移動方向を指定します。

## テンプレートからのタイトルの作成

Adobe® Premiere® Elements® に付属しているテンプレートにはさまざまなテーマやプリセットレイアウトが用意されており、これを使用することで、タイトルをすばやく簡単に作成することができます。テンプレートによっては、赤ちゃんの誕生や旅行など、ムービーのテーマにぴったりのグラフィックが含まれています。テキストデータが含まれているテンプレートは、文字を置き換えるだけでムービーのクレジットを作成することができます。また、背景に透明部分（黒の背景で表示されます）があるテンプレートでは、タイトルの背景にビデオを表示できます。全体が完全に不透明なテンプレートも用意されています。

テンプレート上の各テキストまたはグラフィックオブジェクトは、選択して削除または上書きすることで、どれも簡単に変更でき、タイトルにオブジェクトを追加することもできます。テンプレートを変更して作成した独自のタイトルは、プロジェクトとともに保存され、元のテンプレートは変更されません。

**注意：**新しいテンプレートを適用すると、モニタパネルに現在表示されている内容が、適用したテンプレートの内容で置き換えられます。

**1** タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、タイトルボタン  をクリックします。

**2** 2つのタイトルメニューからテンプレートのカテゴリを選択して、テンプレートをブラウズします。

テンプレートの追加作業は、シーンラインまたはタイムラインで行うことができます。

**3** シーンラインで作業する場合は、次のいずれかの操作を行います。

- タイトルテンプレートを、タスクパネルからシーンラインの任意のターゲットエリアにドラッグします。ターゲットにクリップが存在する場合、それが右に移動され、新しいタイトル用の空間が設けられます。
- シーンラインでクリップを選択し、テンプレートをタスクパネルからモニタパネルにドラッグします。新規タイトルが選択したクリップにスーパーインポーズされます。

**4** タイムラインで作業する場合は、次のいずれかの操作を行います。

- タイトルテンプレートを、タスクパネルからタイムラインのビデオトラックの任意の位置にドラッグします。
- 時間インジケータをタイトルの配置位置にドラッグし、テンプレートをモニタパネルにドラッグします。

**5** 必要に応じてタイトルを変更します。

### 関連項目

219 ページの「[タイトルへの画像の追加](#)」

## タイトルのトリミング

ムービー全体でタイトルのすべてのインスタンスをトリミングするには、タスクパネルのプロジェクトビューを使用します。個別のタイトルインスタンスをトリミングするには、シーンラインまたはタイムラインでタイトルを選択します。インスタンスをトリミングすると、タイムラインのタイトルインスタンスの長さは影響を受けますが、タスクパネルの元のクリップの長さは影響を受けません。

### タイトルのすべてのインスタンスのトリミング

**1** タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、「プロジェクト」をクリックします。

- 2 タスクパネルのプロジェクトビューでタイトルをダブルクリックします。タイトルがプレビューウィンドウに表示されます。
  - 3 プレビューウィンドウで、次のいずれかの操作を行います。
    - インを設定ハンドル  またはアウトを設定ハンドル  をドラッグして、タイトルをトリミングします。
    - 新しいインポイントまたはアウトポイントを設定するには、時間インジケータを目的の場所にドラッグして、インポイントを設定ボタン  またはアウトポイントを設定ボタン  をクリックします。
  - 4 プレビューウィンドウの閉じるボタン  をクリックします。
- トリミングしたタイトルがタスクパネルに保存されます。

### モニタパネルの個々のタイトルインスタンスのトリミング

- 1 シーンラインで、タイトルクリップまたはタイトルがスーパーインポーズされるクリップを選択します。
- 2 モニタパネルで右クリックして「選択」コマンドを選択し、トリミングするタイトルの名前を選択します。モニタパネルのミニタイムラインに、タイトルのファイル名を含んだ紫色のバーでタイトル表示が示されます。



モニタパネルのミニタイムラインに表示されたタイトル

- 3 モニタパネルで、タイトル表示のインを設定ハンドル  またはアウトを設定ハンドル  をドラッグして、タイトルをトリミングします。

### タイムラインの個々のタイトルインスタンスのトリミング

- 1 タイムラインで、いずれかのビデオトラックでトリミングするタイトルを見つけます。ビデオトラックのスクロールバーをドラッグしないとタイトルが表示されないこともあります。
- 2 タイトルの端にカーソルを合わせ、カーソルがリップルトリミングカーソル  に変わったら、タイトルの端をドラッグしてトリミングします。間隔は自動的に詰められます。タイトルで使用するブラックビデオクリップを作成した場合も、トリミングが必要になります。

間隔を詰めずにトリミングするには、Ctrl キーを押しながらクリップの端をドラッグします。

## テキストの編集と書式設定

### 編集するタイトルの選択

タイトルを編集するには、対象となるタイトルをモニタパネルで選択する必要があります。

**重要：**タスクパネルでタイトルクリップをダブルクリックすると、プレビューウィンドウが開きますが、プレビューウィンドウではタイトルを編集することはできません。

- 1 次のいずれかの操作を行います。
  - シーンラインで、タイトルクリップまたはタイトルがスーパーインポーズされるクリップを選択します。モニタパネルで、クリップをクリックして選択し、編集するタイトルテキストをダブルクリックします。



- タイムラインでは、タイムラインの右側にあるスクロールバーを使用して、ビデオ 2 トラックのタイトルを表示する必要があります。



タスクパネルのテキストオプション

タイトル編集ツールが表示され、ツールが文字ツールに変わります。タスクパネルがテキストオプション表示に切り替わり、タイトルに含まれているテキストのオプションを指定できるようになります。

**2** モニタパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- 挿入点を移動するには、文字の間をクリックするか、左右の矢印キーを使用します。
- 1 文字または連続する複数の文字を選択するには、点滅している挿入点のカーソルからドラッグして文字を選択します。
- テキストオブジェクトまたはグラフィックオブジェクト全体の書式を設定するには、オブジェクトをクリックして選択し、その属性を変更します。

## テキストの自動折り返し

**1** 必要に応じて、タイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニタパネルに表示します。

**2** 次のいずれかの操作を行います。

- タイトル／折り返しを選択します。
- モニタパネルを右クリックして、「折り返し」を選択します。

**3** モニタパネルをクリックして、タイトルを入力します。

カーソルがタイトルセーフマージンに達すると、自動的にテキストが折り返されます。

## フォント、フォントスタイルおよびサイズの設定

オブジェクトプロパティには、作成するすべてのオブジェクトに共通なものと（塗りのカラーやシャドウなど）、テキストオブジェクトに固有なものがあります。フォント、フォントスタイル、行揃えなどのテキストコントロールは、タスクパネル、タイトルメニュー、モニタパネルのボックスを右クリックしたときに表示されるポップアップメニューにあります。ほかのオプションは、カラープロパティダイアログボックスや、タイトルメニューにあります。



タスクパネルのフォントオプション

A. フォントオプション B. フォントスタイルオプション C. アニメーションオプション

**注意：**タスクパネルの「テキストスタイル」セクションを使用すると、自分の好みの属性（カラー、シャドウなど）を簡単に任意のオブジェクトに適用できます

## 関連項目

217 ページの「[スタイルについて](#)」

## フォントの指定

- 1 必要に応じて、タイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニタパネルに表示します。
- 2 モニタパネルで、テキストを選択し、次のいずれかの操作を行います。
  - タスクパネルの「テキストオプション」セクションで、フォントメニューからフォントを選択します。
  - タイトル/フォントを選択し、フォントを選択します。

## フォントスタイルの指定

多くのフォントには、太字、斜体、細いフォントなどが組み込まれています。どのような書体があるかは、フォントによって異なります。

- 1 必要に応じて、タイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニタパネルに表示します。
- 2 モニタパネルで、テキストを選択します。
- 3 タスクパネルの「テキストオプション」セクションで、次のいずれかの操作を行います。
  - フォントスタイルメニューからスタイルを選択します。
  - 太字 **T**、斜体 *T*、および下線 T フォントスタイルアイコンを1つまたは複数クリックします。

**注意：**太字や斜体がフォントに組み込まれていない場合は、フォントスタイルアイコンがグレー表示になります。下線は、すべてのフォントに付けることができます。

## フォントサイズの変更

- 1 必要に応じて、タイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニタパネルに表示します。

2 モニタパネルで、テキストを選択し、次のいずれかの操作を行います。

- タスクパネルの「テキストオプション」セクションで、サイズの値  を変更します。
- タイトル/サイズを選択して、サイズを選択します。

## 間隔、行揃えおよび向きの設定

文字の間隔のことをカーニングといいます。テキストを見やすくするため、またはテキストが占めるスペースを調整するために、カーニングを調整する場合があります。

テキスト行の間隔のことを行間といいます。テキストを見やすくするため、または画面上でテキストが占めるスペースを調整するために、行間を調整する場合があります。

### 文字の間隔の設定

1 必要に応じて、タイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニタパネルに表示します。

2 モニタパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- 特定の範囲の文字の間隔を調整するには、範囲またはテキストオブジェクト全体を選択します。
- 2 文字の間隔を調整するには、文字の間に挿入点（点滅するカーソル）を置きます。

3 タスクパネルで、カーニングアイコン  の横の値を変更します。

### テキスト行の間隔の設定

1 必要に応じて、タイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニタパネルに表示します。

2 モニタパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- すべてのテキスト行の間隔を調整するには、テキストオブジェクトを選択します。
- 2 つの行の間隔を調整するには、2 行目の任意の場所に挿入点を置きます。

3 タスクパネルで行間アイコン  の横の値を変更します。

### 段落テキストの行揃えの変更

1 必要に応じて、タイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニタパネルに表示します。

2 モニタパネルで、段落テキストオブジェクトを選択します。

3 タスクパネルの「テキストオプション」セクションで、次のいずれかの操作を行います。

- テキストをボックスの左端に揃えるには、テキストを左に整列させる  をクリックします。
- テキストをボックスの中央に配置するには、テキストを中央に整列させる  をクリックします。
- テキストをボックスの右端に揃えるには、テキストを右に整列させる  をクリックします。

### テキストの向きの変更

1 必要に応じて、タイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニタパネルに表示します。

2 モニタパネルで、テキストオブジェクトを選択します。

3 タイトル/テキストの向きを選択して、「横書き」または「縦書き」を選択します。

### 段落テキストの文字列の調整

1 モニタパネルで、段落テキストオブジェクトを選択します。

- 2 テキストを囲むボックスの任意のハンドルをドラッグしてボックスのサイズを変更します。

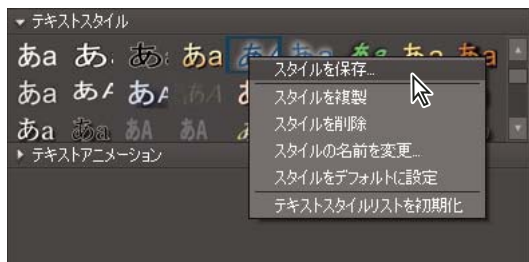
## テキストとグラフィックへのスタイルの適用

### スタイルについて

Adobe® Premiere® Elements® には、タイトルの作成で使用可能なスタイルが数多く含まれており、テキスト、グラフィックまたはその両方に適用できます。それぞれのスタイルには、フォント、ストローク、カラー、ドロップシャドウなどの属性のあらかじめ設定された値が含まれています。

作成するすべてのグラフィックとテキストブロックには、初期設定のスタイルが適用されます。スタイルを変更するには、用意されているいずれかのスタイルを選択して変更するか、初期設定のスタイルを変更します。

カラープロパティとフォントの組み合わせをスタイルとして保存して、タイトル内のあらゆるテキスト要素や図形要素に適用することができます。保存できるスタイルの数に制限はありません。モニタパネルがタイトル編集モードになっている場合、スタイルのサムネールはタスクパネルの「テキストスタイル」セクションに表示されます。作成したカスタムスタイルは、初期設定のスタイルと同じ場所に表示されるため、別のプロジェクトにも簡単に適用できます。スタイルのサムネールは、スタイルサンプル環境設定（編集／環境設定／タイトル）で Aa から任意の 2 文字に変更できます。



スタイルを右クリックして、コンテキストメニューからすばやくオプションを選択可能

### スタイルの作成

- 1 必要に応じて、タイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニタパネルに表示します。
- 2 スタイルとしてプロパティを保存するオブジェクトを選択します。
- 3 タスクパネルの「テキストオプション」セクションで、「スタイルを保存」をクリックします。
- 4 スタイルの名前を入力して「OK」をクリックします。新しいスタイルを示すサンプルが「テキストスタイル」セクションに表示されます。

**注意：**スタイルは、スタイルの基にしたオブジェクトが図形オブジェクトであっても、常にフォントとして表示されます。

### オブジェクトへのスタイルの適用

- 1 必要に応じて、タイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニタパネルに表示します。
- 2 モニタパネルで、スタイルを適用するオブジェクトを選択します。
- 3 タスクパネルの「テキストスタイル」セクションで、適用するスタイルのサンプルをクリックします。

## スタイルの削除、複製、名前変更または設定

スタイルは、タスクパネルの「テキストスタイル」セクションに表示されます。付属の任意のスタイルを使用したり、独自のスタイルを作成したりできます。

1 タイトルを選択します。

2 タスクパネルの「テキストスタイル」セクションで、次のいずれかの操作を行います。

- スタイルを削除するには、スタイルを右クリックして、「スタイルを削除」を選択します。

**注意：**プロパティビューの「スタイルプロパティ」セクションで「リセット」ボタンをクリックすると、プリセットライブラリを初期設定に戻すことができます。

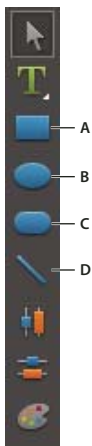
- スタイルを複製するには、スタイルを右クリックして、「スタイルを複製」を選択します。選択したスタイルの複製が「テキストスタイル」に表示されます。
- スタイル名を変更するには、スタイルを右クリックして、「スタイルの名前を変更」を選択します。「スタイルの名前を変更」ダイアログボックスで新しい名前を入力して、「OK」をクリックします。欧米言語では、名前の 32 文字目以降は切り捨てられます。
- 初期設定のスタイルを設定するには、スタイルを右クリックして、「スタイルをデフォルトに設定」を選択します。初期設定したスタイルのサムネールが白い枠で囲まれ、新しいタイトルの作成時にはこれが自動的に適用されます。

**注意：**新しいスタイルを選択するか、新しいタイトルを作成するまで、最後に選択したスタイルが選択されたままになります。新しいタイトルを作成する際には、初期設定のスタイルが選択されます。

## タイトルへの図形および画像の追加

### タイトル用の図形オブジェクトの作成

モニタパネルの描画ツールを使用すると、四角形、楕円、線など、さまざまな図形を作成できます。描画した図形には、スタイルを適用したり、塗り属性とストローク属性を変更したりできます。



描画ツール

A. 長方形 B. 楕円形 C. 角丸長方形 D. ライン

1 必要に応じて、タイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニタパネルに表示します。

2 モニタパネルで、描画ツールを選択します。

**3** 次のいずれかの操作を行います。

- Shift キーを押しながらドラッグすると、縦横比を固定したまま図形を描きます。
- Alt キーを押しながらドラッグすると、中心から図形を描きます。
- Shift+Alt キーを押しながらドラッグすると、縦横比を固定したまま図形を中心から描きます。
- 対角線方向にドラッグすると、ポインタの位置に応じて、描画中の図形が対角線方向に反転します。
- 上下左右にドラッグすると、ポインタの位置に応じて、図形が上下左右に反転します。

**4** スタイルを適用するには、タスクパネルの「テキストスタイル」セクションでスタイルオブジェクトをクリックします。

#### 関連項目

222 ページの「[オブジェクトの変形](#)」

223 ページの「[タイトルオブジェクトへのカラーの適用](#)」

217 ページの「[スタイルについて](#)」

## タイトルへの画像の追加

タイトルに画像を追加する場合、画像はグラフィック要素として追加したり、ボックス内に配置してテキストの一部として扱ったりすることができます。Adobe® Premiere® Elements® では、ビットマップ画像とベクトルベースのアートワーク（例えば Adobe Illustrator で作成した図形）の両方を使用できます。モニタパネルでは、ベクトルベースのアートはラスターライズされてビットマップに変換されます。初期設定では、挿入した画像は元のサイズで表示されます。画像をタイトルに挿入したら、ほかのオブジェクトと同じようにプロパティ（スケールなど）を変更できます。

**注意：**テキストやグラフィックオブジェクトとは異なり、タイトルに追加した画像は、タイトルには埋め込まれません。タスクパネルのプロジェクトビューに表示されている項目がオーディオやビデオのソースファイルを参照するのと同様に、画像はソースファイルを参照します。

#### 関連項目

214 ページの「[フォント、フォントスタイルおよびサイズの設定](#)」

## タイトルへの画像の配置

**1** 必要に応じて、タイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニタパネルに表示します。

**2** モニタパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- タスクパネルの下部にある画像を追加ボタン  をクリックします。
- モニタパネルを右クリックして、画像／画像を追加を選択します。
- タイトル／画像／画像を追加を選択します。

Adobe® Premiere® Elements® では、画像は作成したときのサイズで読み込まれます。

**3** モニタパネルで、画像を目的の位置にドラッグします。必要に応じて、サイズ、不透明度、回転およびスケールを調整することができます。

**注意：**デジタルカメラで作成した画像は、ビデオプロジェクトの画面サイズよりも大きいことがよくあります。画像を変形せずにサイズを変更するには、Shift キーを押しながら画像のコーナーポイントのハンドルをドラッグするか、タイトル／変形／スケールを選択します。

## テキストボックスへの画像の配置

テキストボックスに配置した画像は、文字の追加や削除に伴う移動に関して、テキスト文字と同様に処理されます。また、ストロークなど、ほかの文字と同じ属性を指定することもできます。

- 1 必要に応じて、タイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニタパネルに表示します。
- 2 モニタパネルで、文字ツールボタン **T** をクリックしてそのままホールドし、「横書き文字ツール」または「縦書き文字ツール」を選択します。
- 3 モニタパネルで、画像を挿入する場所をクリックしてテキストボックスを作成します。
- 4 次のいずれかの操作を行います。
  - モニタパネルを右クリックして、画像／テキストに画像を挿入を選択します。
  - タイトル／画像／テキストに画像を挿入を選択します。
- 5 画像ファイルを選択して、「開く」ボタンをクリックします。

## 画像のサイズまたは縦横比を元に戻す

- 1 必要に応じて、タイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニタパネルに表示します。
- 2 画像を選択して、次のいずれかの操作を行います。
  - タイトル／画像／画像のサイズを元に戻すを選択します。
  - タイトル／画像／画像の縦横比を元に戻すを選択します。

**注意：**画像またはビデオを背景としてのみ使用する場合は、画像またはビデオのクリップにタイトルをスーパーインポーズします。

# タイトル内のオブジェクトの配置

## 重ねる順序の変更

重なり合うオブジェクトを作成した場合は、「アレンジ」コマンドを使用して重ねる順序を制御することができます。

- 1 必要に応じて、タイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニタパネルに表示します。
- 2 移動するオブジェクトを選択します。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
  - オブジェクトを右クリックして、「アレンジ」を選択します。
  - タイトル／アレンジを選択します。
- 4 次のいずれかを選択します。

**最前面へ** オブジェクトを最前面に移動します。

**前面へ** オブジェクトを、その上に重なっているオブジェクトの前面に移動します。

**最背面へ** オブジェクトを最背面に移動します。

**背面へ** オブジェクトを、その下に重なっているオブジェクトの背面に移動します。

**注意：**テキストまたは図形が何重にも重なっている場合、そこから目的の要素だけを選択するのが難しいことがあります。このような場合は、タイトル／選択を使用するか、右クリックして「選択」コマンドを選択して、重なっている要素間で目的の要素を簡単に選択できます。



## オブジェクトの中央揃え

- 1 必要に応じて、タイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニタパネルに表示します。
- 2 1つまたは複数のオブジェクトを選択して、次のいずれかの操作を行います。
  - オブジェクトを垂直方向の中央に配置するには、垂直方向中央ボタン  をクリックします。
  - オブジェクトを水平方向の中央に配置するには、水平方向中央ボタン  をクリックします。

## オブジェクトの整列と分布

「オブジェクトの整列」コマンドおよび「オブジェクトの分布」コマンドを使用すると、モニタパネルのタイトル内で選択したオブジェクトを等間隔に整列することができます。オブジェクト（テキストボックスや図形）の整列または分布は縦方向にも横方向にも実行することができます。横方向の整列を実行すると、選択したオブジェクトは、選択した揃え位置に最も近いオブジェクトの横軸の端に沿って整列されます。縦方向の整列を実行すると、選択したオブジェクトは、選択した揃え位置に最も近いオブジェクトの縦軸の端に合わせて整列されます。

オブジェクトを選択して整列および分布を実行する場合は、次の点に注意してください。

- 整列オプションを実行すると、選択したオブジェクトは、新しい整列位置に最も近いオブジェクトに合わせて整列されます。例えば、右揃えの場合、選択したすべてのオブジェクトは、その中で最も右寄りのオブジェクトに合わせて整列されます。
- 分布オプションを実行すると、選択したオブジェクトは、両端のオブジェクト間で等間隔に並べられます。例えば、縦方向の分布オプションの場合、選択したオブジェクトはその中で最も上と最も下のオブジェクト間で分布されます。
- サイズの異なるオブジェクトを分布した場合、オブジェクト間のスペースは等間隔にならないことがあります。例えば、中央揃えの分布を実行すると、オブジェクトの中心点間のスペースは等間隔になりますが、サイズが異なる各オブジェクトの間隔はそれぞれ異なります。選択したオブジェクトを等間隔に整列するには、「水平方向均等割り付け」または「垂直方向均等割り付け」オプションを使用します。

## オブジェクトの整列

- 1 必要に応じて、タイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニタパネルに表示します。
- 2 モニタパネルで、2つ以上のオブジェクトを Shift キーを押しながら選択するか、それらを囲むようにドラッグして選択します。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
  - 選択したオブジェクトを右クリックして、「オブジェクトの整列」をクリックします。
  - タイトル／オブジェクトの整列を選択します。
- 4 整列の種類を選択します。

## オブジェクトの分布

- 1 必要に応じて、タイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニタパネルに表示します。
- 2 モニタパネルで、3つ以上のオブジェクトを Shift キーを押しながら選択するか、それらを囲むようにドラッグして選択します。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
  - 選択したオブジェクトを右クリックして、「オブジェクトの分布」をクリックします。
  - タイトル／オブジェクトの分布を選択します。
- 4 分布の種類を選択します。

## オブジェクトの変形

オブジェクトの位置、回転、スケール、および不透明度（これらを総称して変形プロパティといいます）を自由に調整することができます。オブジェクトを変形するには、モニタパネル内でドラッグするか、タイトルメニューのコマンドを選択します。

### 関連項目

154 ページの「[不透明度の調整](#)」

## オブジェクトの不透明度の調整

1 必要に応じて、タイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニタパネルに表示します。

2 モニタパネルで、オブジェクトを選択します。

3 次のいずれかの操作を行います。

- オブジェクトを右クリックし、変形／不透明度を選択します。
- タイトル／変形／不透明度を選択します。

4 不透明度の新しい値を入力して、「OK」をクリックします。

**注意：**不透明度プロパティの設定によって、タイトル内のオブジェクトの不透明度が調整されます。エフェクトを使用して、ほかのビデオクリップと同じように、タイムライン内のタイトル全体の不透明度を設定できます。

## オブジェクトの移動

1 必要に応じて、タイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニタパネルに表示します。

2 モニタパネルで、1 つまたは複数のオブジェクトを選択します。

3 次のいずれかの操作を行います。

- 選択したオブジェクトを新しい位置へドラッグします。
- タイトル／変形／位置を選択します。x 座標および y 座標の新しい値を入力して、「OK」をクリックします。
- 選択したオブジェクトを右クリックして、変形／位置を選択します。x 座標および y 座標の新しい値を入力して、「OK」をクリックします。

**注意：**x 座標と y 座標の値は、タイトルの左上隅が 0, 0 である座標系に対応します。x と y の値を入力すると、Adobe® Premiere® Elements® によって、選択したオブジェクトの境界ボックスの中心がその位置に配置されます。

## オブジェクトの拡大または縮小

1 必要に応じて、タイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニタパネルに表示します。

2 モニタパネルで、1 つまたは複数のオブジェクトを選択します。

3 次のいずれかの操作を行います。

- 幅を変更するには、オブジェクトの境界ボックスの左または右のハンドルをドラッグします。
- 高さを変更するには、オブジェクトの境界ボックスの上または下のハンドルをドラッグします。
- オブジェクトの縦横比を固定したまま変更するには、コーナーポイントおよび境界ボックスのハンドルを Shift キーを押しながらドラッグします。
- 拡大または縮小を行った後に縦横比を元に戻すには、オブジェクトのコーナーポイントのドラッグ中に Shift キーを押します。
- 中心点を固定して拡大または縮小するには、Alt キーを押しながらオブジェクトのコーナーポイントをドラッグします。

- スケール値を比率（%）で設定するには、タイトル／変形／スケールを選択するか、オブジェクトを右クリックして変形／スケールを選択します。値を指定して、「OK」をクリックします。

**注意：**横書き文字ツールまたは縦書き文字ツールで作成したテキストオブジェクトの境界ボックスのハンドルをドラッグすると、フォントのサイズが変更されます。

## オブジェクトの回転

- 1 必要に応じて、タイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニタパネルに表示します。
- 2 モニタパネルで、1 つまたは複数のオブジェクトを選択します。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
  - いずれかのオブジェクトのコーナーポイントの少し外側にカーソルを合わせます。カーソルが回転アイコン  に変わったら、目的の方向へドラッグして角度を調整します。Shift キーを押しながらドラッグすると、回転角度を 45 度単位に制限できます。
  - タイトル／変形／回転を選択するか、選択したオブジェクトを右クリックして変形／回転を選択します。回転の新しい値を入力して「OK」をクリックします。

## カラーとシャドウをタイトルに追加

### タイトルオブジェクトへのカラーの適用

カラープロパティダイアログボックスを使用すると、モニタパネルで作成した各オブジェクトまたはオブジェクトのグループにカラーを指定することができます。カラープロパティダイアログボックスには、オブジェクトのストローク、塗りおよびシャドウのカラーと種類を設定するコントロールがあります。グラデーションメニューには、塗りまたはストロークのカラーの適用方法を設定するためのオプションがあります。選択するグラデーションの種類によっては、さらにカラーストップが表示されて、グラデーションの各部に異なるカラーを選択できるものがあります。



カラープロパティダイアログボックス  
A. カラーピッカー B. カラーセレクト C. グラデーションのカラーストップコントロール

カラープロパティの組み合わせは、スタイルとして保存することができます。スタイルはプロパティビューにアイコンとして表示されるため、クリックするだけでオブジェクトに適用することができます。スタイルを利用すれば、プロジェクトで使用する複数のタイトルでスタイルの一貫性を保つことができます。

#### 関連項目

217 ページの「[スタイルについて](#)」

213 ページの「[編集するタイトルの選択](#)」

218 ページの「[タイトル用の図形オブジェクトの作成](#)」

### 塗りの設定

カラープロパティダイアログボックスを使用して、オブジェクトの塗りを設定できます。オブジェクトの塗りプロパティは、オブジェクトの輪郭内の領域（つまり、グラフィックオブジェクトの内側）、またはテキストオブジェクトの各文字の輪郭内の領域を定義します。

**注意：**カラープロパティダイアログボックスの塗りボックスは、タスクパネルの「テキストスタイル」セクションのプリセットスタイルをオブジェクトに適用した場合にだけ使用可能になります。これらのスタイルには、塗りとストロークが含まれていて、それらのプロパティは変更することができます。

**1** 必要に応じて、タイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニタパネルに表示します。

**2** 塗りを含むオブジェクトを選択します（必要に応じて、タスクパネルの「テキストスタイル」セクションでスタイルをクリックして、オブジェクトに適用します）。

**注意：**パネルの左上隅にあるプリセットスタイルを除き、タイトルスタイル内のすべてのプリセットスタイルには、塗りが含まれています。

**3** モニタパネルで、カラープロパティボタン  をクリックします。

**4** カラープロパティダイアログボックスで、塗りボックス  を選択します。

**5** グラデーションメニューから、塗りに使用するグラデーションの種類を選択します。

**注意：**「線形グラデーション」、「円形グラデーション」、または「4色グラデーション」を選択すると、カラーストップコントロールが表示されます。各カラーストップをクリックして、それぞれに異なるカラーを選択することができます。

**6** カラーを設定するには、次のいずれかの操作を行います。

- 塗りを透明にするには、カラーなし  ボックスをクリックします。
- カラーを 100 % 白に設定するには、白のボックスをクリックします。
- カラーを 100 % 黒に設定するには、黒のボックスをクリックします。
- 色相を設定するには、四角形のスペクトル内のカラーをクリックし、スペクトル上のカラーピッカーで目的の色をクリックして指定します。
- 画面からカラーをサンプリングするには、スポイトツール  を選択し、画面上の任意のポイントをクリックします。
- カラーを数値で設定するには、値をドラッグするか、クリックして数値を入力して、RGB の値を設定します。

### ストロークの設定

オブジェクトのストロークの設定、またはアウトラインの設定（ストロークを含むスタイルを適用してある場合）には、カラープロパティダイアログボックスを使用します。

**注意：**カラープロパティダイアログボックスのストロークボックスは、タスクパネルの「テキストスタイル」セクションのプリセットスタイルをオブジェクトに適用した場合にだけ使用可能になります。

**1** 必要に応じて、タイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニタパネルに表示します。

- 2 ストロークを含むオブジェクトを選択します（必要に応じて、タスクパネルの「テキストスタイル」セクションのスタイルをクリックします）。

**注意：**パネルの左上隅にあるプリセットスタイルを除き、スタイル内のすべてのプリセットスタイルには、ストロークが含まれています。

- 3 モニタパネルで、カラープロパティボタン  をクリックするか、オブジェクトを右クリックして「カラープロパティ」を選択します。
- 4 ストロークボックス  を選択します。
- 5 ストロークメニューで、使用するストロークを選択します（ストロークによっては、複数の「ストローク」オプションがないことがあります）。
- 6 「ストローク幅」には、ストロークの幅をピクセル単位で指定します。
- 7 グラデーションメニューから、塗りに使用するグラデーションの種類を選択します。

**注意：**「線形グラデーション」、「円形グラデーション」、または「4色グラデーション」を選択すると、カラーストップコントロールが表示されます。各カラーストップをクリックして、それぞれに異なるカラーを選択することができます。

- 8 カラーを設定するには、次のいずれかの操作を行います。
- ・ ストロークを透明にするには、カラーなし  ボックスをクリックします。
  - ・ カラーを 100 %白に設定するには、白のボックスをクリックします。
  - ・ カラーを 100 %黒に設定するには、黒のボックスをクリックします。
  - ・ 色相を設定するには、四角形のスペクトル内のカラーをクリックし、スペクトルの上のカラーピッカーボックスで目的の色をクリックして指定します。
  - ・ 画面からカラーをサンプリングするには、スポイトツール  を選択し、画面上の任意のポイントをクリックします。
  - ・ カラーを数値で設定するには、値をドラッグするか、クリックして数値を入力して、RGB の値を設定します。

## グラデーションの種類

グラデーションの種類を使用するには、モニタウィンドウでタイトルオブジェクトを選択し、カラープロパティボタン  をクリックします。

**ベタ塗り** 単色による塗りを作成します。

**線形グラデーション、円形グラデーション** 線形グラデーションでは、一定方向の 2 色グラデーションが作成されます。円形グラデーションでは、円形の 2 色グラデーションが作成されます。

左と右のボックス（カラーストップ）には、それぞれグラデーションの開始カラーと終了カラーが表示されます。カラーを選択する前に、カラーストップを選択します。カラーストップをドラッグすると、選択した 2 色間でのグラデーションの滑らかさを調整することができます。

「角度」オプション（「線形グラデーション」を指定した場合のみ利用可能）では、グラデーションの角度を指定します。「反転」オプションでは、カラースポットの反転を指定します。「繰り返し」オプション（「円形グラデーション」を指定した場合のみ利用可能）では、グラデーションパターンの繰り返し回数を指定します。

**4色グラデーション** 4色構成のグラデーションによる塗りを作成します。

4つのカラーストップで、オブジェクトのそれぞれの角から始まるカラーを指定します。カラーを選択する前に、カラーストップを選択します。

**ベベル** エッジにベベルのような効果を追加します。左と右のボックスには、それぞれオブジェクトのカラーとベベルのカラーが表示されます。カラーを設定する前に、調整するボックスを選択します。「バランス」オプションでは、影の色が占めるベベル部分の割合（%）を指定します。

**表示なし** シャドウを表示しない透明の塗りが作成されます。オブジェクトにストロークがある場合、そのストロークが表示される場合があります。

**ゴースト** シャドウを表示する透明の塗りが作成されます。カラープロパティダイアログボックスで、ドロップシャドウを指定します。

 「表示なし」および「ゴースト」は、シャドウおよびストロークのあるオブジェクトに使用すると効果があります。

## ドロップシャドウの作成

モニタパネルで作成する任意のオブジェクトにドロップシャドウを追加できます。ドロップシャドウを追加すると、オブジェクトが3次元に見え、背景画像から浮き出しているように見えます。例えば、テキストにドロップシャドウを追加すると、複雑な背景画像上にスーパーインポーズしたときに読みやすくなります。

- 1 必要に応じて、タイムラインでタイトルをダブルクリックして、モニタパネルに表示します。
- 2 オブジェクトを選択し、カラープロパティボタン  をクリックします。
- 3 カラープロパティダイアログボックスで、「ドロップシャドウ」チェックボックスを選択します。
- 4 必要に応じて、次の値を設定します。

**角度** オブジェクトに対する影の角度を指定します。

**距離** オブジェクトに対する影のオフセットをピクセル数で指定します。

**柔らかさ** シャドウをぼかす、またはシャープにする度合いを指定します。

## テレビ用タイトルの作成

### テレビモニタでのタイトルのプレビュー

完成した作品をユーザがテレビで視聴する場合は、作業中もテレビモニタで作品をプレビューすることをお勧めします。コンピュータのモニタとテレビモニタでは画像は異なる状態で表示されるため、コンピュータのモニタでは正しく表示されても、テレビモニタでは正しく表示されないことがあります。画像の周りが切れていたり、カラーがにじんだり、水平方向の細い線がちらついたりする場合があります。問題が見つかったら、解決するのは簡単です。

### タイトルセーフマージンとアクションセーフマージンの使用

モニタパネルのタイトルセーフマージンおよびアクションセーフマージンは、実際に画面上で正しく表示される範囲の目安を示しています。モニタがタイトル編集モードになっているときは、これらのマージンは初期設定で表示されます。

セーフマージンは、放送用やビデオテープ用に編集する際に便利です。一般的なテレビではオーバースキャンと呼ばれる処理が使用されています。これは画像の外側の一部を切り捨て、中央部を拡大する処理です。オーバースキャンの幅はテレビの機種により異なるので、大抵のテレビ画面にタイトルと重要なアクションが収まるようにするには、テキストをタイトルセーフマージンの内側に収め、それ以外の重要な要素をアクションセーフマージンの内側に配置しておきます。

**注意：**作成しているコンテンツを使用するメディアが Web または CD / DVD の場合は画像全体が表示されるため、必ずしもタイトルセーフマージンやアクションセーフマージンを考慮する必要はありません。



タイトルセーフマージンとアクションセーフマージン  
A. タイトルセーフマージン B. アクションセーフマージン

#### 関連項目

107 ページの「[モニタパネルでのセーフマージンの表示](#)」

### セーフマージンの表示または非表示

❖ テキストの追加やタイトルの編集を行っているときに、次のいずれかの操作を行います。

- モニタパネルを右クリックし、「タイトルセーフマージン」または「アクションセーフマージン」、またはその両方を選択します。
- タイトル／表示を選択して、「タイトルセーフマージン」または「アクションセーフマージン」、またはその両方を選択します。

メニュー項目の横にチェックマークが表示されているマージンは表示されます。

### セーフマージンのサイズの変更

タイトルセーフエリア、アクションセーフエリアまたはその両方のサイズを調整できます（例えば、オーバースキャンの少ないモニタ用にカスタマイズすることができます）。

**1** 編集／プロジェクト設定／一般を選択します。

プロジェクト設定ダイアログボックスが開きます。

**2** ビデオ画面で、タイトルセーフエリア、アクションセーフエリアまたはその両方の横と縦のパーセンテージの値を変更します。「OK」をクリックします。

## タイトルの読み込みと書き出し

### タイトルファイルの書き出し

Adobe® Premiere® Elements® からタイトルをファイルに書き出して、別の Adobe® Premiere® Elements® プロジェクトで使用することができます。

- 1** タスクパネルのムービーの編集ビューで、「プロジェクト」をクリックします。
- 2** プロジェクトビューで、個別のファイルとして書き出すタイトルを選択します。



- 3 ファイル／書き出し／タイトルを選択します。
- 4 保存するタイトルファイルの名前と場所を指定して、「保存」ボタンをクリックします。

## タイトルファイルの読み込み

別の Adobe® Premiere® Elements® プロジェクトから書き出したタイトルを任意のプロジェクトに読み込むことができます。

- 1 整理ビューで、「取り込み」ボタンをクリックします。
- 2 「コンピュータのファイルとフォルダ」を選択します。
- 3 タイトルを見つけて選択し、「開く」ボタンをクリックします。

**注意：**メディアを追加ダイアログボックスにタイトルファイルだけを表示するには、「ファイルの種類」メニューから「Adobe Title Designer (.prtl)」を選択します。

### 関連項目

- 52 ページの「[サポートされている読み込み可能なファイルの種類](#)」
- 275 ページの「[保存および書き出しでサポートされるファイルの種類](#)」

## 第 13 章：オーディオの追加とミキシング

ムービーが視聴者に与える印象は、サウンドによって大きく左右されます。このため、Adobe® Premiere® Elements® には、オーディオミキサーやオーディオメーターなど、高品質なサウンドミキシングを行うのに必要なツールが用意されています。プレビューしながらリアルタイムで、クリップにナレーションを追加したり、ビートマーカを設定したりできます。サウンドトラックをムービーに追加して適切な長さにトリミングしたり、SmartSound® サウンドトラックを使用してプロジェクトに合わせてカスタマイズしたりできます。また、複数のクリップの全体的なボリュームレベルと、クリップ内およびクリップ間の相対的なボリュームレベルを設定できます。さらに、不要なノイズを除去したり、ムービーのサウンドにエフェクトを追加したりすることもできます。

### サウンドトラックの使用

#### オーディオサウンドトラックの追加

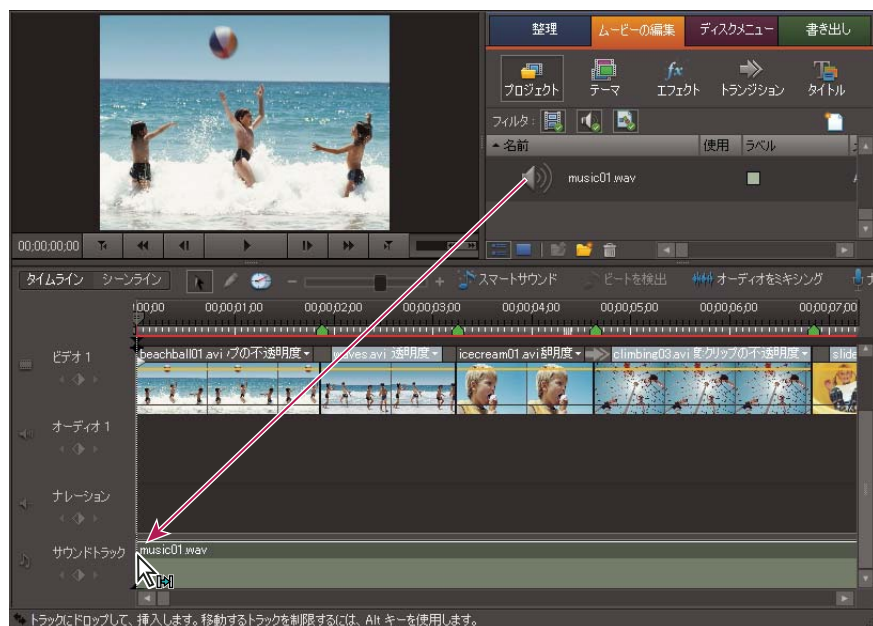
サウンドトラックトラックにオーディオクリップを追加して、ビデオクリップに含まれているサウンドや録音したナレーションを補足することができます。このトラックは、タイムラインとシーンラインのどちらにも表示されます。タイムラインのオーディオ部分を下にスクロールしないとサウンドトラックが表示されないことがあります。通常は、BGM や環境音が含まれているクリップを追加します。

1 必要に応じて、目的のオーディオファイルをプロジェクトに追加します。

**重要：**自分が著作権を保有しているファイル、または著作権保有者から使用許可を得たファイルのみを使用してください。

2 タスクパネルで「ムービーの編集」をクリックし、「プロジェクト」をクリックします。

3 オーディオクリップを、タスクパネルからタイムラインまたはシーンラインのサウンドトラックトラックにドラッグし、オーディオクリップを開始させる位置でドロップします。



オーディオクリップをタイムラインのサウンドトラックトラックに追加

## サウンドトラックのプレビュー

サウンドトラックをプレビューして、サウンドトラックが意図したとおりにビデオに対応していることを確認できます。

- 1 タイムラインまたはシーンラインで、サウンドトラックトラックのオーディオクリップを選択します（オーディオトラックを下にスクロールしないとサウンドトラックが表示されないこともあります）。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - モニタパネルで再生ボタン  をクリックします。
  - スペースバーを押します。

Adobe® Premiere® Elements® では、サウンドトラックオーディオクリップを、タイムラインまたはシーンラインでその上に位置する任意のオーディオおよびビデオクリップと一緒にプレビューできます。

- 3 プレビューを停止するには、次のいずれかの操作を行います。
  - モニタパネルで一時停止ボタン  をクリックします。
  - スペースバーを押します。

### 関連項目

- 112 ページの「[シーンラインからのクリップのトリミング](#)」
- 114 ページの「[タイムラインでのトリミング](#)」
- 146 ページの「[クリップに適用されたエフェクトの一時的な無効化](#)」
- 88 ページの「[タイムライントラック](#)」

## サウンドトラックのビートマーカの作成

サウンドトラックでビートが最も強調される部分にスナップマーカを作成するには、タイムラインまたはシーンラインのビートを検出ボタンを使用します。クリップをトリミングしたり、マーカに追加したりできます。タイムラインでクリップをドラッグまたはトリミングすると、クリップのインポイントまたはアウトポイントが最も近いビートマーカにスナップされます。

- 1 オーディオクリップ、またはオーディオを含むビデオクリップを、タイムラインまたはシーンラインのサウンドトラックに追加します。
- 2 タイムラインまたはシーンラインの上部にあるビートを検出ボタン  をクリックします。
- 3 ビート検出の設定ダイアログボックスで、必要に応じて設定を指定して、「OK」をクリックします。ビート検出の設定ダイアログボックスの電球アイコン  の横に、それぞれのオプションの説明が表示されます。

サウンドトラックのビートに対応して、タイムラインにビートマーカ  が表示されます。

- 4 ビートマーカを手動で追加するには、タイムラインルーラでマーカを追加する位置を右クリックし、「ビートマーカを設定」を選択します。
- 5 ビートマーカを削除するには、タイムラインルーラでマーカを右クリックし、「ビートマーカを消去」を選択します。すべてのビートマーカを削除するには、タイムラインルーラを右クリックし、「すべてのビートマーカを消去」を選択します。
- 6 別のビートマーカへ移動するには、タイムラインルーラを右クリックして、ビートマーカへ移動／次へ、またはビートマーカへ移動／前へを選択します。

### 関連項目

- 101 ページの「[クリップマーカおよびタイムラインマーカの操作](#)」

## SmartSound トラックの作成

Adobe Premiere Elements には、SmartSound® QuickTracks® プラグインが付属しています。SmartSound QuickTracks を使用すると、大量のサウンドトラックのコレクションの中から自分のビデオプロジェクトで利用したいものが自由に選択できます。サウンドトラックを選択したら、スマートサウンドツールを使用して、サウンドトラックとムービーの長さが厳密に一致するようにカスタマイズします。

SmartSound QuickTracks をビデオプロジェクトで使用するには、タイムラインで「スマートサウンド」ボタンをクリックし、指示に従います。

SmartSound QuickTracks の使用方法について詳しくは、SmartSound Web サイト ([www.smartsound.com](http://www.smartsound.com)) にアクセスしてください。

## ナレーションの作成

### ナレーションの作成

ナレーションを録音する前に、使用しているコンピュータと Adobe® Premiere® Elements® の両方で、マイクが正常に機能することを確認してください。

コンピュータのマイクを使用して、モニタパネルでクリップをプレビューしながらナレーションを追加することができます。ナレーションは、タイムラインまたはシーンラインに表示されているナレーショントラックに追加されます。



音声ナレーションの録音

A. ボリュームインジケータ B. 入力ボリュームレベルスライダー C. ナレーションを録音 D. 再生と一時停止 E. 前のナレーションクリップへ移動 F. 次のナレーションクリップへ移動 G. 現在のナレーションを削除 H. マイクソース

### 関連項目

82 ページの「[シーンラインの概要](#)」

190 ページの「[DeNoiser](#)」

### ナレーションを追加するためのセットアップ

- 1 マイクをコンピュータのマイクジャックに接続します。
- 2 Windows サウンドハードウェアテストウィザードでマイクをテストします。手順については、Windows のマニュアルを参照してください。
- 3 Adobe® Premiere® Elements® で編集／環境設定／オーディオハードウェアを選択します。
- 4 初期設定のデバイスメニューからコンピュータのサウンドデバイスを選択し、「OK」をクリックします。

## クリップへのナレーションの追加

1 次のいずれかの操作を行います。

- タイムラインで、タイムラインの時間インジケータ  をナレーションの開始フレームまでドラッグします。
- シーンラインで、ナレーションを追加するクリップを選択します。モニタパネルで、時間インジケータ  をナレーションの開始フレームまでドラッグします。

2 タイムラインまたはシーンラインで、ナレーションを追加ボタン  をクリックします。

3 ナレーションの録音ウィンドウで、マイクソースボタン  をクリックして、メニューからサウンドデバイスを選択します。

4 ハウリングが発生しないように、コンピュータのスピーカをオフにします。ナレーションを録音しているときにサウンドをモニタするには、コンピュータにヘッドホンを接続して、「録音中にオーディオをミュート」をオフにします。

**注意：**スピーカがオンの状態のときにハウリングの発生を防止するには、マイクに近づいて話し、できるだけマイクをスピーカから離します。

5 普通の声の大きさでマイクに向かって話し、音が最も大きいときにボリュームインジケータがオレンジ色の部分まで上がるように入力ボリュームレベルスライダを調整します。

6 ナレーションの録音を開始/停止ボタン  をクリックします。

7 音声ナレーションを録音ウィンドウの上部の「録音開始まであと」の横にタイマーが表示されます。「録音開始まであと」が「録音中」に変わったら、選択したクリップに合わせてナレーションを行います。

8 ナレーションが終了したら、停止ボタン  をクリックします。

ナレーションが含まれたオーディオクリップが、メディアパネルとタイムラインまたはシーンラインのナレーショントラック（選択したクリップの下）に追加されます。

**注意：**停止ボタンをクリックしないと、録画はナレーショントラックの次のファイルの先頭で自動的に停止するか、タイムラインまたはシーンラインの最後のクリップの終了後 30 秒が経過すると、自動的に停止します。

9 録音したナレーションをプレビューするには、前のナレーションクリップへ移動ボタン  をクリックし、現在のナレーションを再生ボタン  をクリックします。

10 停止した位置から録音を再開するには、もう一度録音ボタン  をクリックします。

録音ボタンをもう一度クリックすると、ナレーショントラックに既に存在するナレーションが上書きされます。

11 プレビューを停止するには、一時停止ボタン  をクリックします。



シーンラインでは、ナレーションを追加したクリップの右上隅にマイクアイコン  が表示されます。

## ナレーションの置き換えまたは削除

1 次のいずれかの操作を行います。

- タイムラインで、タイムラインの時間インジケータ  を既存のナレーションの開始位置までドラッグします。
- シーンラインで、変更するナレーションが含まれているクリップを選択し、モニタパネルで時間インジケータ  を既存のナレーションの開始位置までドラッグします。

2 ナレーションを追加ボタン  をクリックします。

3 音声ナレーションを録音ウィンドウで、次のいずれかの操作を行います。

- ナレーションを置き換える場合は、録音ボタン  をクリックします。録音ボタンをもう一度クリックすると、既存の録音が上書きされます。

- ・ ナレーションを削除する場合は、現在のナレーションを削除ボタン  をクリックします。古いナレーションクリップがタイムラインまたはシーンラインから削除されますが、タスクパネルのプロジェクトビューからは削除されません。

## オーディオのミキシングとボリュームの調整

### オーディオのミキシングについて

オーディオのミキシング操作の 1 つにボリュームレベルの調整があります。ボリュームレベルは、各クリップ内で適切な範囲に収まるように調整してから、ムービー内のその他のクリップとのバランスを考えて調整します。例えば、まずナレーションクリップのボリュームを調整して、音が最も小さい部分と最も大きい部分の差をなくします。その後、ほかのクリップのバックグラウンドサウンドやミュージックと同時に再生した場合もナレーションがはっきりと聞き取れるように全体ボリュームを上げます。

Adobe® Premiere® Elements® では、ボリュームの変化はデシベル (dB) 単位で計測されます。0.0 dB のレベルはミュートして無音の状態を表すのではなく、元のボリュームの大きさを表します。レベルを負の値に変更するとボリュームが下がり、正の値に変更するとボリュームが上がります。

クリップのボリューム調整には、ボリュームグラフ (各クリップのオーディオトラックに水平に表示されている黄色の線) またはオーディオミキサーを使用できます。オーディオメーターウィンドウを使用して、プロジェクト全体のオーディオボリュームを表示できます。

ボリュームレベルを調整する場合は、次の点を考慮してください。

- ・ 複数のトラックに特に音の大きいオーディオクリップがある場合、それらを結合するとクリッピング (スタッカートのようなひずみ) が発生してしまうことがあります。クリッピングを避けるには、ボリュームレベルを下げます。
- ・ クリップ中の異なる部分で個別にボリュームを調整する必要がある場合は、キーフレームを使用してクリップ全体に渡ってボリュームを変更できます。例えば、ある人の声が聞き取りづらく、その後の別の人の声が大きすぎるような場合です。
- ・ クリップの元のオーディオレベルが高すぎたり低すぎたりする場合、入力レベルを変更する必要があります。ただし、入力レベルを調整しても、録音時に音を大きくしすぎたために起きたひずみを除去することはできません。このような場合は、クリップを録音し直すことをお勧めします。

### 関連項目

143 ページの「[エフェクトの適用とプレビュー](#)」

### オーディオミキサーでのボリュームの調整とオーディオのミキシング

プロジェクトの各トラックのオーディオバランスとボリュームを調整するには、オーディオミキサーを使用します。ビデオクリップに含まれているオーディオおよびサウンドトラックやナレーションオーディオのバランスとレベルを調整できます。例えば、ある位置ではナレーションを強調し、別の位置では物静かな声が音楽に重なって聞こえるようにする場合は、それぞれの位置で、ナレーションのボリュームを上げたり、サウンドトラックのボリュームを下げるができます。

こういった設定は、オーディオトラックを聴いたりビデオトラックを表示しながら調整することができます。オーディオミキサーの各トラックは、タイムラインまたはシーンラインのオーディオトラックに対応しており、同じ名前で表示されます。調整を行うと、キーフレームがトラックに追加されます。キーフレームの最小間隔の初期設定は、オーディオの環境設定で指定できます。



オーディオミキサー

💡 あるトラックのボリュームを最初から最後までミキシングしてから、次のトラックのミキシングに進むことをお勧めします。バランスのミキシングについても同様です。

- 1 (オプション) 編集/環境設定/オーディオを選択し、「簡略化する最小時間間隔」に 1 ~ 2000 ミリ秒の値を設定して、この値よりキーフレーム間隔が長くなるようにします。オーディオのスクラブ中にオーディオを聴かない場合は、「スクラブ中にオーディオを再生」をオフにします。
- 2 タイムラインまたはシーンラインで、オーディオをミキシングボタン  をクリックするか、またはウィンドウ/オーディオミキサーを選択します。

**注意：**トラックの表示と非表示を切り替えるには、オーディオミキサーパネルメニューから「トラックの表示切り替え」を選択し、表示を切り替えたいトラックを指定します。

- 3 モニタウィンドウで、時間インジケータをドラッグしてオーディオのミキシングを開始するフレームに合わせます。
  - 4 モニタウィンドウで再生ボタンをクリックし、オーディオミキサーのコントロールを調整すると、自動的にキーフレームがトラックに追加されます。
- トラックのバランスを調整するには、バランスコントロールを左から右へ回します（ドラッグします）。
  - トラックのボリュームを調整するには、レベルコントロールを上下させます。

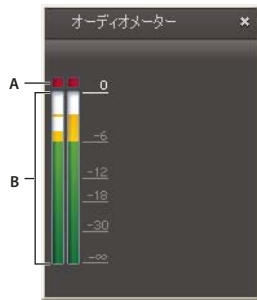
**注意：**キーフレームの間隔は、オーディオの環境設定で調整できます。

ミキシング中にトラックをミュートするには、「ミュート」オプションをクリックします。このオプションでトラックがミュートされるのはミキシング中だけであり、完全にミュートされるわけではありません。

## オーディオメーターパネルの概要

オーディオメーターパネル（ウィンドウ/オーディオメーター）には、タイムラインまたはシーンラインでの再生時のクリップ全体のボリュームレベルが表示されます。メーターの赤いクリッピングインジケータがオンになった場合は、1 つまたは複数のクリップのボリュームを下げます。また、ピークボリュームインジケータには、ムービーの再生中に到達したピークボリュームが表示されます。一般に、適切なピーク値は 0 ~ -6 dB です。





オーディオメーターパネル  
A. クリッピングインジケータ B. ピークボリュームインジケータ

## タイムラインでのボリュームの調整

タイムラインのオーディオトラックでクリップのボリュームを直接調整できます。ボリュームグラフを上下にドラッグして、クリップ間でボリュームレベルを合わせたり、完全にミュートすることができます。

**注意：**キーフレームを使用してボリュームを調節することもできます。

- 1 見やすくするためにタイムラインのオーディオトラックのサイズを変更するには、トラックのヘッダ領域で2つのトラックの境界線にカーソルを移動して高さ調整アイコン を表示し、上または下にドラッグします。
- 2 タイムラインで、クリップの左上にあるメニューから「ボリューム」を選択し、ボリューム／クリップボリュームを選択します。



ボリュームメニュー

- 3 クリップのオーディオトラックに水平に表示されている黄色の線の上にカーソルを移動します。カーソルが白い二重矢印アイコン に変わります。
- 4 クリップ全体のボリュームレベルを調整するにはグラフを上下にドラッグします。既存のキーフレームを移動するには、キーフレームをドラッグします。

ドラッグすると、デシベルレベルが表示されます。正の数を指定するとボリュームは大きくなり、負の数を指定するとボリュームは小さくなります。



ボリュームグラフをドラッグして、クリップボリュームを調整

### 関連項目

- 98 ページの「[トラックのサイズの変更](#)」
- 195 ページの「[キーフレームの表示と編集](#)」
- 146 ページの「[クリップに適用されたエフェクトの一時的な無効化](#)」
- 196 ページの「[キーフレームの追加](#)」

## クリップの入力レベルの調整

クリップの元のボリュームが高すぎたり低すぎたりする場合は、出力レベルを調整する前に入力レベル（ゲイン）を変更する必要があります。ただし、録音したときのオーディオのレベルが低すぎると、ゲインを上げてもノイズだけが強調されてしまいます。最高の結果を得るためには、ひずみが発生しない程度の高いボリュームレベルでオーディオを録音することをお勧めします。調整する前の状態で、ピーク値がオーディオメーターパネルの 0 ~ -6db の範囲になるようにすることで優れた録音結果を得られます。0 dB を超える状態で録音すると、クリッピングが発生することがあります。

- 1 タイムラインで、クリップを選択します。
- 2 クリップ／オーディオオプション／オーディオゲインを選択します。
- 3 次のいずれかの操作を行って、「OK」をクリックします。
  - ゲイン値を入力します（0 dB はクリップの元のゲインに相当します）。
  - 「ノーマライズ」ボタンをクリックして、小さすぎるゲインを自動的に上げるか、大きすぎるゲインを自動的に下げます。Adobe® Premiere® Elements® では、クリッピングを発生させずに最大ゲインに到達するのに必要な値が表示されます。

## クリップのミュート

- 1 タイムラインで、次のいずれかの操作を行います。
  - クリップがビデオにリンクされている場合は、タイムラインで Alt キーを押しながらクリップのオーディオトラックをクリックして、オーディオ部分のみを選択します。
  - クリップがビデオにリンクされていない場合は、クリップをクリックして選択します。
- 2 クリップ／有効を選択して、クリップを無効化します（クリップを無効にすると、クリップメニューのオプションの横のチェックマークが消え、トラック内のクリップ名がグレー表示になります）。

## ボリュームのフェードインまたはフェードアウト

- 1 タイムラインまたはシーンラインでオーディオクリップを選択します。
- 2 プロパティビュー（ウィンドウ／プロパティ）で、フェードインボタン  またはフェードアウトボタン  をクリックします。

フェードインボタンをクリックすると、ボリュームレベルを  dB（ミュート）に設定するキーフレームがクリップの先頭に追加され、クリップに設定されているボリュームを保持するキーフレームがその後ろに追加されます。フェードアウトボタンをクリックすると、ボリュームレベルを  dB（ミュート）に設定するキーフレームがクリップの最後に追加され、クリップに設定されているボリュームを保持するキーフレームがその前に追加されます。

 オーディオクリップがビデオにリンクされている場合は、クリップの任意の部分を右クリックし、フェード／ビデオとオーディオをフェードインまたはフェード／ビデオとオーディオをフェードアウトを選択できます。また、いずれかのクロスフェードオーディオトランジションをクリップ間のカットラインにドラッグすることにより、あるクリップのボリュームをフェードインしながら、別のクリップのボリュームをフェードアウトすることもできます。

### 関連項目

- 95 ページの「[タイムラインまたはシーンラインでのクリップの削除](#)」
- 196 ページの「[キーフレームの追加](#)」
- 199 ページの「[キーフレームの削除](#)」

## 第 14 章：ディスクメニューの作成

DVD や Blu-ray ディスクは、作成したビデオを家族や友人と楽しむのに最適なメディアです。軽くて小さいディスクは手軽に梱包して郵送できるため、ムービーを送付するのに適しています。Adobe® Premiere® Elements® に付属のメニューテンプレートや自動化された機能を使用すると、プロフェッショナルな DVD や Blu-ray ディスクをすばやく簡単に作成することができます。

### ディスクの種類とメニューオプション

#### オートプレイとメニューベースのディスクについて

Adobe® Premiere® Elements® とディスクレコーダを使用して、メニューなしのオートプレイ DVD または Blu-ray ディスク、あるいはメニュー付きの DVD または Blu-ray ディスクを作成できます。ディスクを作成するには、まず作成するディスクの種類を決定します。

オートプレイディスクを作成するには、ムービーを作成してディスク形式で書き出し、ディスクに書き込みます。ただし、メニューベースのディスクを作成する場合は、Adobe® Premiere® Elements® メニューテンプレートを使用して、メニューをムービーに追加します。

Adobe® Premiere® Elements® メニューテンプレートとは、さまざまなテーマやスタイルがあらかじめデザインされているメニューです。テンプレートのボタンは、ムービーに配置されたメニューマーカーに自動的にリンクされます。メニューは、配置されているマーカーに基づいて自動的に作成され、必要に応じて追加されます。テンプレートを選択してからメニューマーカーを追加、移動または削除することも、メニューテンプレートを選択する前にタイムラインでメニューマーカー追加することもできます。Adobe® Premiere® Elements® では、メニューはマーカーに対応するよう自動的に調整されます。

**注意：**選択可能なメニューは、プロジェクトの縦横比に設定されます。例えば、プロジェクトの縦横比をワイドスクリーンでの再生用に設定した場合は、メニューもワイドスクリーンで再生されます。

#### 関連項目

263 ページの「[Video CD 形式](#)」

237 ページの「[ディスクメニューの作成](#)」

240 ページの「[シーンマーカーの自動設定](#)」

241 ページの「[手動によるメニューやシーンの追加またはマーカーの停止](#)」

253 ページの「[DVD または Blu-ray ディスクへの書き込み](#)」

#### オートプレイディスク

オートプレイディスクにはメニューが含まれておらず、DVD ディスクプレーヤーまたは Blu-ray ディスクプレーヤーにディスクを挿入すると再生が開始します。オートプレイディスクは、最初から最後まで通して見ることを想定した 1 つのムービーの再生に適しています。オートプレイディスクは、最も簡単に作成できる種類のディスクで、ムービーをディスクに書き出すだけで作成できます。

プレーヤーのリモコンの次へ進むボタンや前へ戻るボタンを使用してムービー内の特定の位置にジャンプするには、メニューマーカーやシーンマーカーを設定して、チャプタやジャンプ先を指定します。オートプレイディスクではメインメニューマーカーとシーンマーカーが区別されないため、どちらのマーカーもチャプタポイントとして使用することができます。

ディスクに書き込む前にムービーをプレビューし、マーカーが正しい位置に設定されていることを確認してください。

**注意：**オートプレイディスクでは、ストップマーカーは無視されます。

## メニューベースのディスク

メニューベースのディスクは、最初から最後まで通して見ることを想定した 1 つまたは複数のムービーに適しています。また、サブメニューから特定のシーンにアクセスすることもできます。メインメニューから、ムービーの再生とシーンメニューへの移動のどちらかを選択します。メニュー付きディスクには、次の 2 つの種類があります。

**シーンメニューのあるメニュー付きディスク** この種類のディスクは、最初から最後まで通して見ることを想定した 1 つの長いムービーに適しています。また、サブメニューから特定のシーンにアクセスすることもできます。メインメニューで、ムービー全体を再生するか、もしくはシーンメニューへ移動するかのどちらかを選択できます。シーンメニューからは、ムービーの各シーンを再生することができます。一般的には、各シーンがムービー中のハイライトシーンを表すようにプロジェクトを設定しますが、一定時間が経過した後に特定のシーンが開始されるようにしたり、任意の部分が再生されるようにすることもできます。

**複数のムービー選択のあるメニュー付きディスク** この種類のディスクは、複数の個別のムービーを 1 つのムービーにまとめたくない場合に適しています。例えば、結婚式のディスクの場合、準備、式、披露宴を別々のムービーにすることができ、それぞれのムービー用のボタンをメインメニューに表示できます。

## メニューマーカーの使用

### メニューマーカーについて

メニューマーカーは、ビデオに簡単に追加できます。シーンマーカーは、自動または手動で設定できます。Adobe® Premiere® Elements® では、マーカーをもとにメニューが作成されます。タイムラインで設定するメニューマーカーの種類は、その使用方法に応じて異なります。



メニューマーカーとメニューテンプレートとの関係

A. Media Start B. ストップマーカー C. メインメニューマーカー D. シーンマーカー

ムービーでは、すべての種類のマーカーを使用できます。ただし、ディスクプレーヤーは、ストップマーカーを検出すると、呼び出し元ではなく、メインメニューに戻ります。マーカーを設定した後にタイムラインまたはシーンライン内のクリップの配置を変更すると、マーカーは元の位置に残るため、マーカーとムービーの関係が保たれなくなることがあります。この場合は、マーカーの位置と名前を変更してください。

**注意：**クリップマーカーやタイムラインマーカーは、メニューマーカー（シーン、メインメニュー、およびストップマーカー）とは別のものです。混同しないように注意してください。いずれもクリップまたはムービーの特定の位置に付けるマーカーですが、Adobe® Premiere® Elements® では、シーンマーカーとメニューマーカーはタイムラインおよびシーンライン内のビデオフレームをディスクメニューのボタンとリンクするのに使用します。クリップマーカーとタイムラインマーカーは、クリップの位置調整やトリミングに使用します。

#### 関連項目

245 ページの「[ディスクメニューテンプレートの適用](#)」

246 ページの「[メニューの背景のカスタマイズ](#)」

### メインメニューマーカー

メインメニューマーカーによって、ビデオは複数のムービーに分割されます。メインメニューマーカーは、メインメニューのボタンにリンクされます。メインメニューマーカーは、作成するディスクのメインメニューにリストされる各ムービーの先頭に手動で配置します。選択したメインメニューテンプレートに予備ボタン（ムービー再生ボタンとシーン選択ボタン以外）が含まれている場合、予備ボタンはメインメニューマーカーにリンクされており、そのボタンをクリックすると、各マーカーからストップマーカーまで、またはタイムラインに配置したすべてのメディアの最後まで再生されます。メインメニューに含まれているメインメニューマーカーボタンの数が足りなかった場合は、Adobe® Premiere® Elements® によりメインメニューが複製され、はじめに表示されるメインメニューに「次へ」ボタンが追加されます。ムービーにメインメニューマーカーを設定しなかった場合は、Adobe® Premiere® Elements® によりメインメニューの予備ボタンが省略されます。

メインメニューマーカーを使用する場合は、メインメニューボタンが少なくとも 3 つあるテンプレートを選択してください（最初のボタンであるムービー再生ボタンを選択すると、ムービーが最初から最後まで再生され、2 番目のボタンであるシーン選択ボタンを選択すると、シーンメニュー 1 にリンクされます）。

**重要：**メインメニューの再生ボタンは、タイムラインルーラの開始ポイントに自動的にリンクされるので、この位置にメインメニューマーカーを配置する必要はありません。

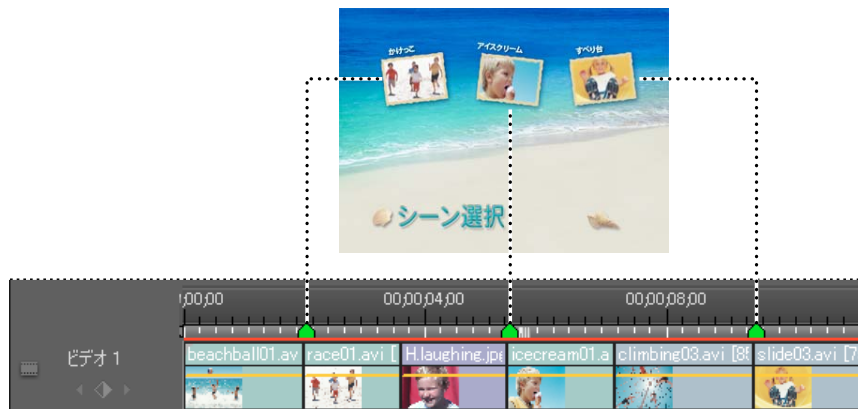


ムービーに含まれているメインメニューマーカーの数が、テンプレートに含まれているボタンの数より多い場合は、メインメニューが複製されます。**A.**「次へ」ボタンは複製されたメインメニューにリンクされています。**B.**「前へ」ボタンをクリックすると、メインメニュー 1 に戻ります。

### シーンマーカー

シーンマーカーによって、ムービーは複数のシーンに分割されます。メインメニューのシーンボタンはムービーの別のシーンにリンクされ、（ムービーごとにはグループ化されるのではなく）シーンメニューに 1 つずつ表示されます。シーンマーカー（ストップマーカーなし）は、最初から最後まで通して見ることを想定したムービーで、特定のシーンにジャンプできるようにする場合に使用します。

シーンマーカーは、自動または手動で設定できます。Adobe® Premiere® Elements® では、シーンマーカーをシーンメニューの作成に使用します。シーンメニューを表示するには、ディスクメインメニューのシーン選択ボタンをクリックします。タイムラインにシーンマーカーを設定しなかった場合は、Adobe® Premiere® Elements® によりシーンボタンとシーンサブメニューは省略されます。



シーンマーカーは、シーンメニューのボタンにそのまま配置されます。

## ストップマーカー

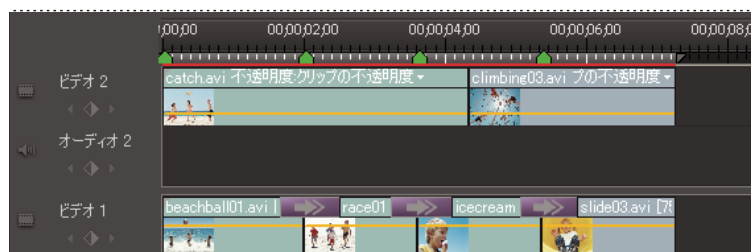
ストップマーカーは、ムービーの終端を示します。ディスクプレーヤーは、ストップマーカーを検出すると、メインメニューに戻ります。タイムラインでストップマーカーを設定すると、ディスクプレーヤーでムービーを最初から最後まで通して再生できなくなります。したがって、ストップマーカーの設定は、ビデオを複数のムービーに分割しており、タイムラインにあるクリップを最初から最後まで通して再生する必要がない場合にのみ行います。

ストップマーカーは手動で追加します。ストップマーカーは、作成するディスクのメインメニューに表示する各ムービーの終端を示すために使用します。ストップマーカーに到達すると、ムービーの再生が停止し、メインメニューに戻ります。

## シーンマーカーの自動設定

「メニューマーカーを生成」コマンドを使用すると、シーンマーカーが自動的に配置されます。また、Adobe® Premiere® Elements® でシーンマーカーを先に配置しておき、後から整理すると効率的な場合もあります。ムービー中の各シーンが別個のクリップで、マーカーを設定したいクリップがすべてビデオ 1 トラック上にある場合は、適切な結果が得られます。重なり合う複数のクリップでムービーが構成されている場合は、シーンマーカーを手動で設定するか、一定の間隔で配置することをお勧めします。

自動配置されたシーンマーカーには名前がないので、シーンメニューに表示されるボタンの名前はテンプレートの初期設定になります。ボタンをカスタマイズするには、マーカーを配置した後でタイムラインから、またテンプレートを選択してから、テンプレートからシーンボタンの名前を変更できます。



シーンマーカーが自動配置されたムービーの例

- 1 タイムラインをクリックしてアクティブにします。
- 2 ディスク/メニューマーカーを生成を選択します。



**3** メニューシーンマーカーを自動生成ダイアログボックスで、希望するマーカーの配置方法を指定し、必要に応じて値を入力します。

**すべてのシーン** トランジションの最後ではなく、ビデオ 1 トラック上のビデオクリップ間の各編集ポイント（カット）にシーンマーカーが配置されます。タイムラインに表示される連続した静止画の先頭には、シーンマーカーが 1 つだけ配置されます。

**間隔を指定** 指定した間隔でシーンマーカーが配置されます（このオプションは、ムービー全体が 1 分以上ある場合にだけ使用することができます）。

**マーカー総数指定** 指定した個数のマーカーが、タイムライン上のクリップの全範囲にわたって等間隔に配置されます。

**4** 不要なマーカーがタイムラインにある場合は、「既存のメニューマーカーを消去」チェックボックスをオンにします（マーカーを消去すると、それぞれに関連付けられていた名前やサムネールオフセットも消去されます）。

**5** 「OK」をクリックします。シーンマーカーがタイムラインのタイムラインルーラの下に配置されます。

**6** マーカーの配置を変更したい場合は、タイムラインルーラ上で別の位置にドラッグします。

**注意：** シーンマーカーはビデオに関連付けられているわけではありません。後でビデオを編集した場合は、マーカーを移動するか生成し直して、新しい編集ポイントと一致させる必要があります。

#### 関連項目

248 ページの「[メニューテキストとボタンの編集](#)」

## 手動によるメニューやシーンの追加またはマーカーの停止

マーカーを手動で設定する場合は、配置する際に名前を付けることができます。指定した名前は、メインメニューまたはシーンメニューのボタンのラベルとして表示されます。

一部のテンプレートでは、リンクされているビデオのサムネール画像が含まれています。初期設定のフレームがボタンのラベルとして適していない場合は、メニューマーカーダイアログボックスで変更できます。

#### 関連項目

243 ページの「[メニューマーカーまたはシーンマーカーの属性の編集](#)」

### メインメニューマーカーまたはシーンマーカーの設定

**1** タイムラインで、マーカーを設定したい位置に時間インジケータ  を移動します。

**注意：** メインメニューテンプレートの再生ボタンは、タイムラインルーラの開始ポイントに自動的にリンクされます。シーンメニューにリストする必要がなければ、マーカーを配置する必要はありません。

**2** メニューマーカーを追加ボタン （タイムラインルーラの上）をクリックします。

 マーカーをすばやく配置するには、メニューマーカーを追加ボタンからタイムラインルーラ上の目的の位置までマーカーをドラッグして設定することもできます。

**3** メニューマーカーダイアログボックスで、ボックスにマーカーの名前を入力します。このボックス内のテキストは自動的に改行されません。テキストを複数の行に配置するには、改行位置で **Ctrl+Enter** キーを押します。マーカー名がメニューに収まり、別のボタンと重ならないよう、簡潔な名前を付けてください（名前はテンプレートを選択した後でも変更することができます）。

**4** マーカーの種類メニューで、設定したいマーカーの種類を選択します。

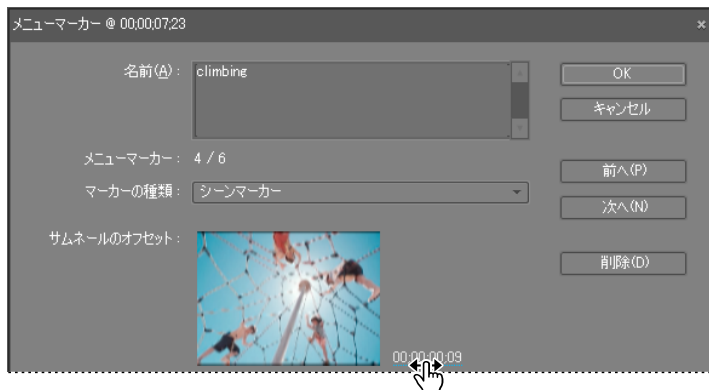




メニューマーカーダイアログボックス  
A. マーカー位置のフレームのサムネール B. マーカーの種類

**5** 次のいずれかの手順を実行して、ボタンのサムネールの外観を設定します。

- メニューのボタンのサムネールに使用する静止画を選択するには、サムネールのオフセットに示されるタイムコードをドラッグし、表示する画像を選択します。「モーションメニューボタン」オプションは選択しないでください。DVD または Blu-ray ディスクを作成すると、メニューに画像が表示されます（このサムネールはメニュー表示専用です。ディスクのボタンをクリックすると、マーカーの位置からビデオ再生が開始されます）。



サムネールのオフセットタイムコードのドラッグ

- ディスクのメニューボタン内でビデオを再生するには、「モーションメニューボタン」を選択します。シーンマーカー用にこのボタンを選択すると、対応するボタン内でビデオが再生されます。

**6** 「OK」をクリックします。

ストップマーカーがタイムラインのタイムラインルーラの下に追加されます。メインメニューマーカーは青、シーンマーカーは緑、ストップマーカーは赤で表示されます。

## ストップマーカーの設定

- タイムラインで、時間インジケータ  をビデオまたはシーンの最後に移動します。
- メニューマーカーを追加ボタン  (タイムラインルーラの上) をクリックします。
- メニューマーカーダイアログボックスで、「マーカーの種類」から「ストップマーカー」を選択します。
- 「OK」をクリックします。

ストップマーカーがタイムラインのタイムラインルーラの下に追加されます。

## メニューマーカーまたはシーンマーカーの検索

❖ タイムラインで、次のいずれかの操作を行います。

- 時間インジケータの右側または左側にある最初のシーンマーカーを検索するには、ディスク／メニューマーカーへ移動を選択して、「次へ」または「前へ」を選択します。
- タイムライン内の任意のマーカーを検索するには、タイムラインルーラのメニューマーカーを追加ボタン  をクリックします。メニューマーカーダイアログボックスで、目的のマーカーが見つかるまで「前へ」または「次へ」をクリックします。
- 特定のボタンにリンクされているマーカーを検索するには、ディスクレイアウトパネルの下部にあるメニューのサムネールをクリックし、ボタンを右クリックして、「タイムラインでマーカー位置を表示」を選択します。

**注意：**メニューマーカーダイアログボックスに目的のマーカーが表示されたら、マーカーを編集したり、「削除」ボタンをクリックして削除したりすることができます。

## メニューマーカーまたはシーンマーカーの移動または削除

マーカーは、自動設定でも手動設定でも簡単に移動および削除できます。

マーカーは、個別に削除したり、タイムラインから一括して削除したりすることができます。メニューテンプレートを最初を選択した後にムービーを編集した場合は、マーカーを新しい位置へ1つずつドラッグするより、すべてのマーカーを削除し、再度設定し直したほうが簡単な場合もあります。

**注意：**テンプレートを選択してある場合、マーカーを削除すると、それに関連付けられていたボタンもメインメニューまたはシーンメニューから削除されます。

### マーカーの移動

❖ タイムラインで、移動したいマーカーを目的のシーンまたはムービーまでドラッグします。

### マーカーの削除

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- タイムラインパネルで、削除したいマーカーの上に時間インジケータ  を移動します（マーカーを探す際、必要に応じてタイムラインルーラを拡大表示してください）。ディスク／メニューマーカーを削除／時間インジケータ位置のマーカーを選択します。
- マーカーを探して削除するには、任意のマーカーをダブルクリックします。メニューマーカーダイアログボックスで、「前へ」または「次へ」をクリックしてマーカーを探し、「削除」ボタンをクリックします。
- すべてのマーカーを一括削除するには、ディスク／メニューマーカーを削除／すべてのマーカーを選択します。

 削除したものを元に戻したい場合や間違って削除した場合は、直前の削除を取り消すことができます。それには、編集／取り消しを選択します。直前に削除したマーカーがタイムラインに再度表示されます。

## メニューマーカーまたはシーンマーカーの属性の編集

マーカーは、配置した後でも、名前、種類（シーン、メインメニューまたはストップ）およびメニューのサムネールボタンに表示されるサムネール画像を変更することができます。マーカーの名前は、メインメニューまたはシーンメニューのボタン名になります。

一部のメニューボタンでは、リンクされているビデオのサムネイル画像が表示されます。初期設定では、このサムネイルにはマーカー位置のフレームが使用されます。マーカーは、映像に合わせて変更できます。例えば、ビーチでの 1 日のシーンを表すボタンの画像として、マーカーの位置のフレームの代わりに、水しぶきをあげる子供のクローズアップを使用することができます。ボタンに使用するサムネイルを変更しても、そのボタンがリンクされているビデオの開始位置は変更されません。

- 1 タイムラインで、編集するマーカーをダブルクリックするか、「前へ」または「次へ」ボタンを使用してマーカーを探します。
- 2 メニューマーカーダイアログボックスで、次のいずれかの操作を行い、「OK」をクリックします。
  - マーカーの名前を変更するには、テキストボックスにマーカーの名前を入力します。このボックス内のテキストは自動的に改行されません。マーカー名を複数の行に配置するには、改行位置で **Ctrl+Enter** キーを押します。名前がメニューに収まり、別のボタンと重ならないよう、簡潔な名前を付けてください（名前はテンプレートを選択した後でも変更することができます）。
  - マーカーの種類を変更するには、マーカーの種類メニューで設定したいマーカーの種類を選択します。
  - ボタンのサムネイルを変更するには、サムネイルのオフセットに示されるタイムコードをドラッグし、メニューのボタンのサムネイルとして表示する画像を選択します。サムネイル画像を使用するメニューを選択した場合、ここで選択した画像が作成したディスクのメニューに表示されます（このサムネイルはメニュー表示専用です。ボタンにリンクされているビデオはマーカーの位置から開始されます）。

## ディスクメニューの作成

### メニューテンプレートについて

メニュー付き DVD または Blu-ray ディスクを作成するには、Adobe® Premiere® Elements® に付属のあらかじめデザインされたメニューテンプレートを使用します。すべてのテンプレートには、メインメニュー 1 ボタンとシーンメニュー 1 ボタンが含まれています。メニューボタンは、タイムラインのメニューマーカーおよびシーンマーカーに自動的にリンクされます。メインメニューには、少なくとも 2 つのボタンがあります。1 つはムービーを再生するためのボタン、もう 1 つはシーンメニューを表示するためのボタンです。一部のテンプレートのメインメニューには、タイムラインでマーカーが設定されている別のムービーにジャンプするためのボタンもあります。シーンメニューには、シーンのラベルとサムネイル画像を含むボタンがあるのが一般的です。

メニューにサウンドとモーションを追加することができます。一部のテンプレートにはドロップゾーンが含まれており、静止画またはビデオをドラッグアンドドロップして、メニューの背景をカスタマイズできます。ドロップゾーンが含まれていないテンプレートにビデオまたは画像をドロップすると、ドロップされたビデオまたは静止画によってメニュー全体の背景が置き換わります。ビデオは、動きのあるメニュー背景として、またボタンの強調表示以外のあらゆる視覚的要素をメニューに加えるのに使用することができます。例えば、ビデオには、動きのある背景、スクロールするクレジット、ボタンの画像を含めることができます。背景ビデオまたはオーディオの再生時間は、メニューのデュレーションによって決まります。背景オーディオおよびビデオの 1 回のループ再生のデュレーションは、30 秒以下です。

フォント、カラー、背景、およびレイアウトを変更して、プロジェクトに合うようにテンプレートをカスタマイズすることができます。テンプレートの変更は、作業中のプロジェクトにだけ適用されます。Adobe® Premiere® Elements® でテンプレートの変更を保存することはできません。

#### 関連項目

57 ページの「[Photoshop ファイルの作成](#)」

249 ページの「[別のメニューテンプレートへの切り替え](#)」

## ディスクメニューテンプレートの適用

ディスクメニューテンプレートを選択する際、メニューボタンの数がムービーに設定したマーカーの数より少なくても心配する必要はありません。Adobe® Premiere® Elements® では、必要に応じてメニューやボタンが追加されます。

テンプレートを選択すると、メニューに表示されるボタンテキストがメニューマーカーおよびシーンマーカーに指定した名前に変わります。マーカーを自動で設定した場合、またはマーカーに名前を指定していない場合、テンプレートを選択した後に名前を付けたり、メニューのタイトルを変更することができます。マーカーの名前を設定しないと、ボタンの名前はサンプル表示のままになります。

テンプレートを選択する前にメニューおよびシーンマーカーを追加することも、テンプレートを選択してからその他のマーカーを追加、移動、削除することもできます。ディスクメニューはマーカーに合わせて自動に調整され、必要に応じてボタンが追加または削除されます。

**注意：**プロジェクトに HDV プロジェクト設定を使用している場合は、HD テンプレートを選択して、必ず高画質で出力してください。タスクパネルで右上に「HD」と表示されているテンプレートが HD テンプレートです。

- 1 タスクパネルで「ディスクメニュー」をクリックします。

ディスクレイアウトパネルおよびテンプレートビューが開きます。

- 2 テンプレートビューで、プロジェクトに適したテーマのテンプレートを選択します。メインメニューマーカーを使用した場合は、メインメニューにボタンが少なくとも 3 つあるテンプレートを選択してください（最初のボタンには「ムービー再生」、2 番目のボタンには「シーン選択」というラベルが表示されます。それ以外のボタンは、タイムラインのシーンマーカーにリンクされます）。

- 3 「適用」をクリックします。

ボタンがタイムライン上のマーカーとリンクされ、マーカー名がボタンテキストに挿入されます。

- 4 シーンマーカーを自動で追加するかどうかを確認するメッセージが表示される場合があります。「はい」をクリックした場合は、次のいずれかのオプションを選択して「OK」をクリックします。

**すべてのシーン** ビデオ 1 トラック上の各クリップ間の編集ポイント（カット）ごとにシーンマーカーが設定されます。

**間隔を指定** 指定した間隔でシーンマーカーが配置されます（このオプションは、ムービー全体が 1 分以上ある場合にだけ使用することができます）。

**マーカー総数指定** マーカーが、タイムラインのクリップの全範囲にわたって等間隔に配置されます。

**注意：**ここでマーカーを自動で追加しなくても、後からマーカーを追加することができます。メニューは Adobe® Premiere® Elements® により動的に更新され、マーカーを追加するたびメインメニューマーカーのボタンまたはシーンメニューとボタンが追加されます。

- 5 ディスクレイアウトパネルの下部に表示されるメニューのサムネイルをクリックして、メニューを表示します。必要に応じて、表示したいサムネイルまでスクロールバーを使用してスクロールするか、パネルのサイズを変更してサムネイルを並べて表示します。

テンプレートを選択したら、メニューのカスタマイズ、ディスクのプレビューまたはディスクへの書き込みを行うことができます。

### 関連項目

250 ページの「[ディスクをプレビューパネルの概要](#)」

254 ページの「[ディスクへの書き込みのガイドラインと互換性](#)」

241 ページの「[手動によるメニューやシーンの追加またはマーカーの停止](#)」

## メニューテンプレートのカスタマイズ

背景画像、ボタン、メニュー名、およびメニューテンプレートの書体をカスタマイズできます。

### メニューの背景のカスタマイズ

メニューの背景に、ビデオクリップ、オーディオ付きビデオクリップ、オーディオクリップ、静止画またはオーディオ付き静止画を組み込んでカスタマイズできます。

一部のメニューには、ビデオや静止画を配置できる特別なドロップゾーンがあります。ドロップゾーンが付いたテンプレートには、黒のドロップ領域と「メディアをここに追加」が含まれています。ドロップゾーンがないメニューでも、ビデオや静止画をメニューに配置し、背景全体を変えることができます。ドロップゾーンのない一部のメニューには、ビデオの前面に表示されたままになる追加のアートが含まれています。

- 1 ディスクリayoutパネルの下部で、変更したいメニューのサムネールをクリックします。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - メニューにドロップゾーンがある場合は、タスクパネルの「プロジェクト」をクリックし、クリップのサムネールをプロジェクトビューからディスクリayoutパネルのドロップゾーンへドラッグします。メニューのすべてのドロップゾーンに異なるクリップを追加できます。
  - ドロップゾーンのないメニューの場合は、クリップをプロジェクトビューからメニューにドラッグして、既存の背景を置き換えます。
  - タスクパネルのプロパティビュー（ディスクリayoutパネルでテーマをクリックすると、テーマビューの代わりに表示されます）で、「参照」をクリックし、ハードディスク上のクリップを検索して選択します。



オーディオクリップをプロジェクトビューからディスクリayoutパネルのメニューのドロップゾーンにドラッグします。

**注意：**ビデオとオーディオの両方が設定されていて、どちらかのクリップを置き換えた場合でも、もう一方のクリップは設定されたままになります。ただし、オーディオが含まれている背景ビデオを選択した場合は、既存のオーディオが背景オーディオで置き換えられます。

- 3 タスクパネルのプロジェクトビューで、次の設定を指定します。

**リセット** 背景をテンプレートの初期設定の背景に戻します。

**インポイント** ビデオまたはオーディオクリップのインポイントを設定します。タイムコードを目的のフレームまでドラッグします。

**再生** メディアをサムネール上で再生します。アイコンが再生ボタン ▶ から一時停止ボタン || に変わります。再生を停止して背景のインポイントを設定するには、一時停止ボタンをクリックします。

**静止画フレームを使用** ビデオクリップの現在のフレームを背景静止画として設定します。タイムコードをドラッグしてフレームを設定します。

**ループ前にデフォルトのトランジションを適用** ビデオが最初から開始されるたびに、初期設定として設定したトランジションを追加します。

**デュレーション** 背景ビデオまたはオーディオのインポイントからのデュレーションを設定します。

**すべてのメニューに適用** すべてのディスクメニューに設定した背景を適用します。

## 関連項目

133 ページの「[初期設定のトランジションの指定](#)」

## メニュー項目の配置とサイズの変更

1 ディスクレイアウトパネルの下部で、変更したいメニューのサムネールをクリックします。

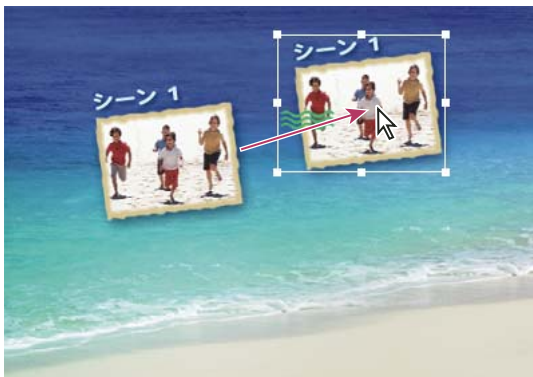
2 次のいずれかの操作を行います。

- メニュー項目のサイズを変更するには、ディスクレイアウトパネルでメニュー項目を選択します。項目を開くように、8つの選択ポイントのある四角形（境界ボックス）が表示されます。いずれかの選択ポイントをドラッグして項目のサイズを変更します。キーボードの -（マイナス）キーを使用して、縦横比を維持して項目のサイズを変更することもできます。欧米言語用のキーボードの場合は、同様に =（等号）キーを使用することもできます。等号キーを押すと、項目が大きくなります。



境界ボックスの選択ポイントをドラッグしてメニュー項目のサイズを変更します。

- メニュー項目を移動するには、項目を選択してドラッグします。キーボードの矢印キーを使用して項目を移動することもできます。



元の位置（左）と移動後の位置（右）



## メニューテキストとボタンの編集

テンプレートを選択した後で、メニューのテキストを変更したり、メインメニューやシーンボタンの外観を変更することができます。また、ボタンを削除することもできます。ボタンはマーカーにリンクされているので、ボタンを削除すると、そのボタンを生成したマーカーも削除されます。

- 1 ディスクレイアウトパネルの下部で、変更したいメニューのサムネールをクリックします。
- 2 テキストを編集したり、マーカーにリンクされていないボタンを編集するには、メニュータイトルまたはボタンをダブルクリックして、テキストを変更ダイアログボックスでテキストを編集します。テキストを複数行入力するには、改行位置で **Ctrl+Enter** キーを押します。「OK」をクリックします。
- 3 マーカーにリンクされているボタンを編集するには、テキストまたはボタンをダブルクリックして、メニューマーカーダイアログボックスで次のいずれかの操作を行い、「OK」をクリックします。
  - ・ マーカー（およびメニュー内のボタン）の名前を変更するには、新しい名前を入力して「OK」をクリックします。テキストを複数行入力するには、改行位置で **Ctrl+Enter** キーを押します。名前がメニューに収まり、別のボタンと重ならないよう、簡潔な名前を付けてください。
  - ・ ボタンのサムネールに表示する画像を選択するには、サムネールのオフセットに示されるタイムコードをドラッグし、「OK」をクリックします（このサムネールはメニュー表示専用です。「モーションメニューボタン」を選択した場合、ボタンにリンクされているビデオはマーカーの位置から開始されます）。
  - ・ ボタンを削除するには、「削除」ボタンをクリックします。マーカーがタイムラインから削除され、ボタンがメニューから削除されます。または、タイムラインで該当するボタンのマーカーを右クリックして、「メニューマーカーを削除」を選択することでもボタンを削除することができます。

### 関連項目

241 ページの「[手動によるメニューやシーンの追加またはマーカーの停止](#)」

## テキスト設定の指定

メニュータイトルおよびボタンのテキストのプロパティ（フォント、サイズ、スタイル、カラー）を変更できます。

- 1 ディスクレイアウトパネルの下部で、変更したいメニューのサムネールをクリックします。
- 2 メニュータイトルまたはボタンのテキストを選択します。
- 3 プロパティパネルで次のいずれかの操作を行います。
  - ・ テキストのフォントを変更メニューからフォントを選択します（テキスト属性オプションを表示するには、「テキスト」の左にある三角形をクリックします）。
  - ・ フォントスタイルを変更メニューからテキストのスタイルを選択するか、太字、斜体、または下線アイコンをクリックします。複数のアイコンをクリックすることができます。
  - ・ テキストのサイズを変更メニューからテキストのサイズを選択します。
  - ・ テキストの色を変更するには、テキストの色を変更ボタン  をクリックして、カラーピッカーで色を選択します。
- 4 テキストの設定をすべてのメニューの類似したテキスト項目に適用するには、「すべてのシーンボタンに適用」、「すべてのテキスト項目に適用」、「すべてのマーカーボタンに適用」、「すべての再生ボタンに適用」、または「すべてのナビゲーション項目に適用」をクリックします。

## ボタンのアニメート

サムネールを表示するボタンがテンプレートに含まれている場合は、メインメニューボタンおよびシーンメニューボタンにビデオを追加できます。

- 1 ディスクレイアウトパネルの下部で、変更したいメニューのサムネールをクリックします。



- 2 ディスクレイアウトパネルでボタンを選択します。
- 3 タスクパネルのプロパティビューで、「モーションメニューボタン」を選択します。



ボタンが選択された状態のシーンメニュー（左）と「モーションメニューボタン」が選択された状態のプロパティパネル（右）

- 4 メニューが表示されたときのクリップの再生開始位置（インポイント）を設定します。再生／停止ボタンを使用して、クリップをサムネールで表示するか、インポイントタイムコードを編集することができます。
- 5 再生するクリップのデュレーションを設定するには、メニューの背景をクリックし、プロパティビューのモーションメニューボタンでデュレーションタイムコードを編集します。

**注意：**モーションメニューボタンに設定したデュレーションは、ディスクのすべてのモーションメニューボタンに適用されます。

## 別のメニューテンプレートへの切り替え

現在のディスクメニューを別のデザインに変更したい場合、簡単に別のテンプレートに変更することができます。変更すると、メニューのタイトル、マーカーボタン以外のボタンの名前（再生ボタンやシーンボタン）、およびテキストの設定（フォント、色、スタイルなど）で変更したものが失われます。背景やマーカーボタン（メインメニューマーカーおよびシーンマーカー）に行った変更は失われません。ボタンのテキストを編集すると、メニューマーカーの名前が変更され、新しいメニューを作成したときに新しいマーカー名が使用されます。

- 1 タスクパネルのテンプレートボタン  をクリックします。
- 2 新しいテンプレートを、タスクパネルのテンプレートビューからディスクレイアウトパネルにドラッグします。Adobe® Premiere® Elements® ディスクレイアウトパネルに、新しく選択したテンプレートが表示されます。

## メニュー付きのディスクからオートプレイディスクへの変更

DVD または Blu-ray ディスクでメニューを使用しない場合は、レイアウトを設定し直して、オートプレイディスクを作成することができます。

**注意：**オートプレイディスクにはマーカーにリンクされているメニューはありませんが、既存のメニューマーカーとシーンマーカーをプロジェクトに残しておく便利です。マーカーを残しておけば、DVD や Blu-ray プレーヤーのリモコンの次へ進むボタンや前へ戻るボタンで、メインメニューマーカーやシーンマーカー間を前後にジャンプすることができます。ストップマーカーは無視されます。

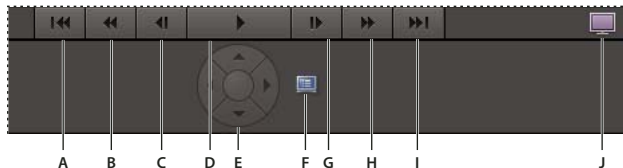
❖ ディスクレイアウトパネルで、「オートプレイ」ボタンをクリックします。

ディスクレイアウトパネルからメニューが削除され、マーカーはオートプレイディスクでチャプタポイントとして使用されます。

## メニューのプレビュー

### ディスクをプレビューパネルの概要

実際にディスクに書き込む前に、プレビューして動作を確認します。ディスクをプレビューパネルには、DVD や Blu-ray プレーヤーのリモコンと同様のコントロールが用意されています。このコントロールを使用して、メニューの各ボタンをテストし、ビデオへのリンクなどを確認できます。ウィンドウまたはフルスクリーンでディスクをプレビューすることができます。



ディスクをプレビューパネルの再生コントロール

A. 前のシーン B. 巻き戻し C. 前のフレーム D. 再生と一時停止 E. ボタン移動矢印と決定ボタン F. フルスクリーン再生 G. 次のフレーム H. 早送り I. 次のシーン J. メインメニュー

### メニュー付きの DVD または Blu-ray ディスクのプレビュー

メニュー付きのディスクは、テンプレートをディスクレイアウトパネルにドラッグした後にいつでもプレビューすることができます。

- 1 必要に応じて、タスクパネルで「ディスクメニュー」をクリックし、ディスクレイアウトパネルを開きます。
- 2 ディスクレイアウトパネルで、「プレビュー」ボタンをクリックします。

**注意：**ボタンが重なってしまっていると警告が表示された場合は、247 ページの「[メニュー項目の配置とサイズの変更](#)」を参照してください。

- 3 ディスクをプレビューパネルでは、再生コントロールを使用するか、マウスを使用してボタンをクリックして、シーン選択画面やビデオの再生を確認します。メニューまたはボタンのサムネイルにビデオまたはオーディオが含まれている場合は、ディスクに書き込む前にプレビューできるように、それらのクリップが再生されます。
- 4 ディスクをフルスクリーンでプレビューする場合は、フルスクリーン再生アイコン  をクリックします。
- 5 カーソルを移動します。これにより、フルスクリーンモードの場合に、ディスクプレーヤーのリモコンと同様のディスクコントロールパネルが表示されます。

#### 関連項目

105 ページの「[モニタパネルでのムービーのプレビュー](#)」

## 第 15 章：ムービーの保存と書き出し

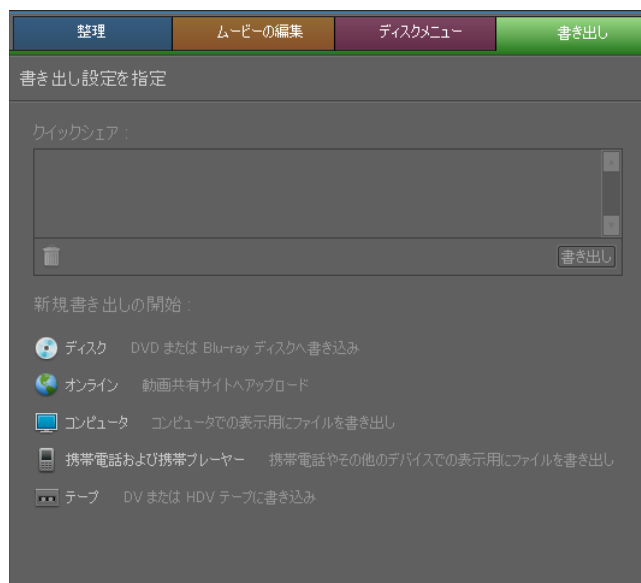
さまざまなファイル形式のムービー、静止画およびオーディオを、Web、携帯端末、ビデオテープ、Video CD、および Super Video CD に書き出すことができます。また、プロジェクトをコピーおよび保存して、プロジェクトを別のコンピュータ上で編集したり、完成したプロジェクトを保管しておくこともできます。

### タスクパネルからの共有

タスクパネルの書き出しビューには、完成したプロジェクトを保存および書き出すのに必要なすべての機能が揃っています。プロジェクトは、Web、携帯電話、またはコンピュータで表示したり、DVD や Blu-ray ディスクに書き込む形式で保存することができます。

クイックシェアと呼ばれる書き出し用のプリセットを作成しておけば、頻繁に使用する形式で簡単に書き出すことができ、また「ディスク」、「オンライン」、「コンピュータ」、「携帯電話および携帯プレーヤ」および「テープ」などの書き出しオプションを使用して、新たな形式で書き出すこともできます。これらのオプションを選択すると、それぞれの種類のメディアに書き出すための固有のオプションと設定がタスクパネルに表示されます。

**注意：**書き出しビューには、最も頻繁に使用される形式と設定のプリセットが用意されておりこれらを利用して簡単にプロジェクトを書き出すことができます。また、「詳細設定」オプションをクリックして設定を変更して、独自の設定を指定することもできます。必要に応じて、ファイルメニューの書き出しコマンドを使用することもできます。



タスクパネルの書き出しビュー

## クイックシェアの使用

頻繁に利用する書き出し方法と設定は、クイックシェアを使用して保存しておくと、後で再利用することができます。ディスク、オンライン、コンピュータ、携帯電話および携帯ビデオプレーヤーに書き出すためのクイックシェアプリセットを作成できます。プロジェクトの書き出しが完了したら、「クイックシェアとして保存」をクリックして、プリセットの名前を指定します。プリセットが、タスクパネルの書き出しビューの「クイックシェア」ボックスに表示されます。これらの設定を使用してプロジェクトを書き出すときは、プリセットを選択して「書き出し」ボタンをクリックするだけで済みます。

例えば、自分の Web サイトに画像やビデオを定期的に掲載することがあり、すべてのムービーで同じ形式と圧縮設定を使用する場合は、Web サイト用のクイックシェアプリセットを設定します。これにより、そのサイトにプロジェクトを書き出す際に、そのプリセットを選択して「書き出し」をクリックするだけで、プロジェクトを書き出すことができます。

### クイックシェアプリセットの作成

- 1 タスクパネルで「書き出し」タブをクリックします。
- 2 書き出しオプションを選択します（「テープ」を除くすべての種類の書き出しのプリセットを作成できます）。
- 3 最適な出力設定を指定して、「OK」をクリックします。
- 4 書き込みまたは保存が完了したら、「クイックシェアとして保存」ボタンをクリックします。
- 5 名前と説明を入力して、「保存」をクリックします。

### クイックシェアプリセットの使用

- 1 タスクパネルで「書き出し」タブをクリックします。
- 2 「クイックシェア」セクションで、使用するクイックシェアプリセットを選択して、「書き出し」をクリックします。
- 3 画面の指示に従います。

## DVD または Blu-ray ディスクへの書き出し

作成したムービーをプレビューして思いどおりの動作であることを確認できたら、プロジェクトを DVD または Blu-ray ディスクに書き込みます。使用するレコーダとプレーヤーの両方が、選択したディスクをサポートしていることを確認してください。また、圧縮されたファイルとほかの必要なテンポラリファイルを作成できるだけの空き容量がハードディスクにあることも確認してください。1つのドライブパーティションに十分な空き容量がない場合は、編集／環境設定／スクラッチディスクを選択して、スクラッチディスクファイル用の別の保存場所を指定することができます（書き込みダイアログボックスを開くと、必要な容量を確認することができます）。

**注意：**使用する DVD レコーダが Adobe Premiere Elements でサポートされていない場合でも、プロジェクトを DVD フォルダに書き込んでから、レコーダに付属のソフトウェアを使用してフォルダを DVD に書き込むことができます。

#### 関連項目

- 237 ページの「[オートプレイとメニューベースのディスクについて](#)」
- 237 ページの「[ディスクの種類とメニューオプション](#)」
- 33 ページの「[スクラッチディスクの設定](#)」
- 277 ページの「[圧縮形式について](#)」

## ディスクへの書き込み

ディスクのオーディオとビデオのエンコーディング（圧縮）は、プロジェクトの複雑さと長さ、使用するコンピュータの処理速度によっては数時間もかかってしまう場合があります。同じ内容と品質で複数枚のディスクに書き込む場合は、続けて書き込むと圧縮処理が一度で済むため、ディスクの作成にかかる時間を短縮できます。

 Adobe® Premiere® Elements® は、すべてのオーディオを DVD および Blu-ray ディスクで必要とされる 16 bit/48kHz のサンプルレートに変換します。最適な結果を得るためにも、これらの設定を使用してオーディオを録音してください。

### DVD または Blu-ray ディスクへの書き込み

- 1 Adobe® Premiere® Elements® を起動する前に、DVD または Blu-ray レコーダを接続して電源をオンにします。
- 2 タスクパネルの書き出しビューで、ディスクボタン  をクリックして、ディスクビューを開きます。
- 3 ディスクビューで、メニューから「DVD」または「Blu-ray」を選択します。
- 4 「書き込み先」で「ディスク」オプションを選択します。
- 5 「ディスク名」にディスクの名前を入力します。DVD への書き込みが終わった後、そのディスクをコンピュータにセットすると、この名前が Windows 上に表示されます（初期設定名は YYYYMMDD\_hhmmss 形式の日付スタンプです）。
- 6 「レコーダの場所」でレコーダを選択します。
- 7 互換性のあるディスクがドライブに挿入されていることを確認します。ディスクを挿入したら、「再スキャン」ボタンをクリックします。接続されている使用可能なすべてのレコーダがスキャンされ、有効なメディアかどうかを確認されます。
- 8 「コピー数」テキストボックスに、この処理で書き込むディスクの枚数を入力します。すべてのディスクへの書き込みが終了するまで、新しいディスクの挿入を求めるメッセージが表示されます。ただし、ビデオとオーディオのエンコーディングは 1 回しか行われません。
- 9 「プリセット選択」セクションで、想定するユーザの居住地域のテレビ方式に適したオプションを選択します。
- 10 (オプション) 「空き容量にコンテンツを合わせる」チェックボックスをオンにします。DVD に書き込む場合は、このチェックボックスをオフにして、スライダをドラッグして希望のビデオ画質を選択することもできます（初期設定では、このオプションは DVD ではオンになり、Blu-ray ではオフになります）。
- 11 「書き込み」ボタンをクリックして、プロジェクトを DVD または Blu-ray 形式に変換し、ディスクに書き込みます。  
DVD に書き込みを行っていて、DVD レコーダが一時的に使用できない場合には、DVD フォルダに書き込んでおき、DVD レコーダが使用できるようになったときに、DVD フォルダに作成したファイルを DVD ディスクに書き込むことができます。

**重要：**ディスク出力用のオーディオおよびビデオのエンコーディングには時間がかかります。

### DVD フォルダへの書き込み

使用する DVD レコーダが Adobe® Premiere® Elements® でサポートされていない場合でも、プロジェクトをフォルダに書き込むことができます。この場合、DVD 互換ファイルが作成されます。このファイルを、Adobe Encore などのオーサリングソフトを使用してディスクに書き込むことができます。

**注意：**フォルダに書き込むことができるのは、DVD プロジェクトだけです。Blu-ray ディスクプロジェクトをフォルダに書き込むことはできません。

- 1 ディスクビューが表示されていない場合は、タスクパネルの「書き出し」をクリックし、ディスクボタン  をクリックします。
- 2 書き込み先メニューで、プロジェクトの書き込み先として「フォルダ」オプションを選択します。単層 4.7 GB よりも大きいムービープロジェクトの場合は、二層ディスクに対応可能な「フォルダ (8.5 GB)」を選択します。

- 3 フォルダ名を入力します。
- 4 「参照」ボタンをクリックして、フォルダの書き込み先の場所を指定します。
- 5 「書き込み」をクリックして、フォルダの作成を開始します。

**重要：**ディスク出力用のオーディオおよびビデオのエンコーディングには時間がかかります。

#### 関連項目

279 ページの「[コピーしたプロジェクトについて](#)」

## ディスクへの書き込みのガイドラインと互換性

互換性のあるレコーダがコンピュータに接続されている場合は、Adobe® Premiere® Elements® から直接 DVD や Blu-ray ディスクを作成することができます。作成したディスクは、テレビやコンピュータのディスクプレーヤーで再生することができます。Adobe® Premiere® Elements® は、ビデオディスクを作成します（データディスクやオーディオディスクは作成することができません）。デスクトップ DVD レコーダは、レコーダブル DVD-5 ディスク（DVD+/-R）を使用します。このディスクの容量は 4.7 GB で、約 2 時間の高品質な標準精細度のビデオを保存することができます。

通常、Blu-ray ディスクの容量は 25 GB で、MPEG2 を使用して 135 分のハイビジョンビデオと 2 時間の標準精細度の追加ビデオ、または 10 時間の標準精細度のビデオを保存することができます。Blu-ray ディスクには、BD-R（レコーダブル）と BD-RE（リライタブル）形式があります。

Adobe® Premiere® Elements® では、DVD+R、DVD+RW、DVD-R および DVD-RW の単層 4.7 GB ディスクをサポートしています。また、二層 8.5 GB DVD+R ディスクもサポートしています。書き込み用 DVD レコーダと再生用 DVD プレーヤーがともにサポートしているメディアを選択してください。DVD レコーダや DVD プレーヤーは、あらゆる種類の DVD をサポートしているわけではありません。例えば、数多くの TV 用の DVD プレーヤーが DVD+R ディスクを認識しますが、認識することができない機種も中にはあります。

**DVD-R** この形式は、ライトワンスレコーダブル（一度だけ書き込み可能な追記型）ディスクを使用し、市販 DVD プレーヤーおよび DVD-ROM ドライブの両方と互換性があります。DVD-R ディスクには、DVD-R for General（一般向け）と DVD-R for Authoring（業務用）の 2 種類があります。ほとんどの市販 DVD-R レコーダが General ディスクを使用し、一部の業務用レコーダが Authoring ディスクを使用します。使用するレコーダに適した種類のメディアを選択する必要があります。ただし、書き込み後のディスクは、どちらの種類の DVD プレーヤーまたはドライブでも読み取ることができます（DVD-R for General（一般向け）DVD-R は、暗号化された市販 DVD をバックアップできないように開発されています）。

**DVD+R** DVD+R は書き換え不可能な形式で、ほとんどの DVD プレーヤーおよび DVD-ROM ドライブと互換性があります。第 1 世代の +RW レコーダは、DVD+R への書き込みに対応しておらず、それに対応させてアップグレードすることもできませんでした。ただし、DVD+RW レコーダの現在のモデルは、DVD+R への書き込みをサポートしています。市販 DVD プレーヤーでの DVD+R ディスクの互換性は、DVD-R の場合と同じです。

**DVD-RW/DVD+RW** DVD レコーダおよびプレーヤーでのこれらの形式の機能および互換性は類似しています。DVD-RW と DVD+RW は、理論上 1000 回以上書き換え可能なディスクを使用します。ほとんどの市販 DVD プレーヤーが DVD-RW および DVD+RW ディスクに記録されているビデオを再生できますが、DVD-R や DVD+R ほど互換性は高くありません。現在の DVD-RW レコーダは、DVD-R への書き込みにも対応しています。

**注意：**使用する DVD レコーダが Adobe® Premiere® Elements® でサポートされていない場合でも、プロジェクトをフォルダに書き込み、レコーダに付属の DVD 書き込みソフトウェアを使用すれば、最終的な DVD を書き込むことができます。

## DVD の互換性の問題

メディアおよびハードウェアを選ぶ際は、次の互換性の問題を考慮してください。

- 市販プレーヤーでの互換性は、DVD+RW や DVD-RW 形式よりも DVD+R や DVD-R 形式のほうが高い。



- 市販 DVD プレーヤーよりも、DVD-ROM ドライブのほうが互換性が高い。これは、コンピュータの場合、ファームウェアとドライバを簡単に更新できるためです。
- 古い DVD プレーヤーほど、サポートしている DVD 形式が少ない。

書き込み先のメディアの空き容量と配信先の環境に適した、特定の形式のプリセットを選択します。

## DVD および Blu-ray ディスクのビデオエンコーディング

DVD または Blu-ray ディスクの作成時には、ビデオが MPEG-2 形式または H.264 形式 (Blu-ray のみ) にエンコーディングされます。圧縮により、ビデオおよびオーディオファイルのサイズが小さくなります。例えば、Adobe® Premiere® Elements® の 60 分ビデオを保存するには、約 13 GB が必要です。ところが、単層の DVD の容量は 4.7 GB です (二層の DVD でも 8.5 GB しかありません)。Adobe® Premiere® Elements® は、最高の画質を維持するため、ムービーをディスクに収めるのに必要最小限の圧縮率を自動的に計算します。ムービーが短いほど、圧縮率を低く抑えて、ディスクに記録されるビデオの画質を高品質にすることができます。

**注意:** Blu-ray プリセットは、AVCHD 画質のファイルの書き出しに適しています。

ディスクで使用するビデオおよびオーディオの圧縮は、高性能の専用システムを使用しても時間がかかります。圧縮にかかる時間は、使用するコンピュータの CPU のクロックスピード、使用可能なメモリ容量、およびプロジェクトの複雑さと長さによって異なります。標準的な 60 分のビデオの場合、書き込みに 4 ~ 6 時間かかります。このため、DVD および Blu-ray ディスクへの書き込みは、作業のない夜間の時間帯などに行うことをお勧めします。

**注意:** Blu-ray の H.264 形式への変換は、CPU を大量に消費する処理であるため、エンコードには時間がかかります。ただし、圧縮率が高いため、1 MB あたりのビデオデータの量は多くなります。MPEG2 形式への変換は、CPU を大量に消費しないので H.264 形式よりも高速ですが、1 MB あたりのビデオデータの量は少なくなります。

## テレビ方式の異なる地域向けのディスクの作成

作成した DVD または Blu-ray ディスクの視聴者が海外に居住している場合、ディスクを別のテレビ方式で書き込む必要がある場合があります。通常、ビデオ機器 (ビデオカメラから DVD または Blu-ray ディスクプレーヤーまで) は、NTSC (日本および北米地域) または PAL (ヨーロッパと中近東の大多数の地域) という規格に準拠しています。

Adobe® Premiere® Elements® では、NTSC 方式と PAL 方式の両方のムービーを作成できるため、現在の地域または別の地域で再生可能なムービーを作成することができます。ただし、キャプチャするビデオと書き出すテレビ方式を一致させたほうが、最適な結果を得ることができます。

**NTSC** 北米、南米の一部、日本、フィリピン、台湾、韓国、グアム、ミャンマーなど

**PAL** ヨーロッパ、中近東および上記以外のアジア諸国、アフリカ、南米大陸の一部。

## ディスクに正しく書き込むためのガイドライン

ムービーの編集とナビゲーションの設定が完了すれば、後は書き込み処理を行うだけで、これは比較的簡単です。ただし、デバイスとメディアが互換性がなかったり、予想以上に時間がかかったりして、品質や日程に影響が出ることがあります。問題なく作業を終了するためにも、ディスクに書き込む際には、次のガイドラインを考慮してください。

**注意:** エンコーディングエラーが発生した場合は、ヘルプの「トラブルシューティング」を参照してください。

- 時間に余裕を持って作業を行ってください。ディスクのオーディオおよびビデオのエンコードには数時間かかります。夜間など、コンピュータを使用しないときにディスクを書き込むことをお勧めします。複数枚の DVD または Blu-ray ディスクに書き込む場合は、書き込みダイアログボックスのコピー数オプションを使用して、同じセッションで書き込んでください。これにより、プロジェクトのエンコード処理が 1 回で済みます。
- ドライバとファームウェアを更新してください。レコーダ用の最新のドライバとファームウェア (読み取り専用デバイス (ROM) に書き込まれ、周辺機器の動作を制御するための命令が記述されているソフトウェア) がインストールされていることを確認してください。アップデートはインターネットからダウンロードすることができます。



- 互換性のあるレコーダを使用してください。Adobe® Premiere® Elements® で DVD または Blu-ray ディスクを作成するには、互換性のあるレコーダが必要です。まず、システムに搭載されているドライブが CD-ROM、CD-R、DVD-ROM または Blu-ray ドライブではなく、レコーダであることを確認します。次に、そのドライブが Adobe® Premiere® Elements® と互換性があるかどうかを確認します。タスクパネルの書き出しビューからディスクボタンを選択して、「レコーダの場所」にドライブが表示されている場合は互換性があります。
- DVD への書き込みには、高品質な DVD レコーダブルメディアを使用し、互換性のある DVD メディア形式を選択してください。DVD レコーダや DVD プレーヤーは、あらゆる種類の DVD をサポートしているわけではありません。DVD レコーダがディスクの形式に対応していない場合、DVD に書き込むことはできません。例えば、+R または +RW ディスクにだけ対応しているレコーダでは、-R または -RW ディスクに書き込むことはできません。このことは、DVD プレーヤーにもあてはまります。古い DVD プレーヤーは、新しい DVD レコーダで作成したリライタブル（書き換え可能）ディスクを認識できないことがあります。
- ハードディスクに断片化されていない十分な空き容量があることを確認してください。圧縮されたファイルとほかの必要なテンポラリーファイルを作成できるだけの空き容量がハードディスクにあることも確認してください。プロジェクトに必要な容量は、書き込みダイアログボックスの「必要な容量」に表示されます。
- 不要なプレビューをしないでください。タイムラインまたはシーンラインのプレビューは、完成したムービーがどのように表示および再生されるかを確認するのに便利ですが、作成には時間がかかり、書き込み処理では使用されません。
- ディスクをテストしてください。レコーダブルディスクに書き込んだ後に間違いに気づいた場合、そのディスクは無駄になります。それに対して、リライタブルディスク（再書き込み可能ディスク）の場合は同じディスクを再利用できます。このため、DVD-RW または BD-RE（リライタブル）ディスクを使用してテストディスクを作成し、その後、DVD-R for General（一般向け）ディスクまたは BD-R ディスクを使用して最終コピーまたは追加コピーを作成するようにしてください。DVD-R for General（一般向け）は、ライトワンスレコーダブル形式で、市販 DVD プレーヤーと DVD-ROM ドライブの両方と高い互換性があります。
- 書き出し中は、不要な処理を実行しないでください。スクリーンセーバーと省電力機能をオフにしてください。ウイルスのスキャン、アップデートのダウンロード、Web の検索、コンピュータゲームなどを実行しないでください。

## コンピュータ再生の共有

### コンピュータで再生できる形式でムービーを共有

タイムラインまたはシーンラインで編集したビデオは、ビデオ形式で書き出すことで初めて独立したビデオファイルとして利用できます。ビデオを書き出すと、コンピュータ、その他のメディアプレーヤー、編集プログラムで再生したり、別のコンピュータに移動したりすることができます。

コンピュータで再生するために書き出したムービーは、データレートとファイルサイズが大きくなるので、インターネット、VCD、SVCD、DVD、携帯端末（PDA、Palm などの携帯型コンピュータ）での再生には適しません。MPEG H.264 プリセットと MPEG MPEG2 プリセットは、AVCHD の書き出しに適した画質です。

- 1 タスクパネルで「書き出し」タブをクリックし、コンピュータボタン  をクリックします。
- 2 コンピュータビューの上部にあるリストから形式を選択します。すべてのオプションを表示するには、リストをスクロールします。
- 3 ファイル保存時のプリセット、ファイル名および保存先を指定します。
- 4 (オプション)「詳細設定」ボタンをクリックして、必要に応じてオプションを指定します。

オプションについては、ヘルプの 264 ページの「共有の一般設定」を参照してください。

**注意：**また、ファイル／書き出しコマンドを選択して、ハードディスクで再生するためにプロジェクトを書き出すこともできます。

## オーディオのみの書き出し

書き出しワークスペースを使用してムービーからオーディオのみを書き出すときに、ファイル形式を指定することができます。

- 1 タスクパネルで「書き出し」タブをクリックし、コンピュータボタン  または携帯電話および携帯プレーヤボタン  をクリックします。
- 2 パネルの上部にあるリストから形式を選択します。すべてのオプションを表示するには、リストをスクロールします。
- 3 ファイル保存時のプリセット、ファイル名および保存先を指定します。
- 4 「詳細設定」ボタンをクリックして、「ビデオを書き出し」を選択解除します。
- 5 (オプション)「オーディオ」タブをクリックして、必要に応じてオプションを指定します。

オプションについては、ヘルプの 264 ページの「[共有の一般設定](#)」を参照してください。

### 関連項目

264 ページの「[共有の一般設定](#)」

## Web への書き出し

Adobe® Premiere® Elements® は、インターネットでの配信に適したファイル形式でムービーを書き出すことができます。タスクパネルの書き出しビューを使用して、ビデオを直接 Web にアップロードすることができます。Adobe® Premiere® Elements® には、Adobe Flash Video (.flv) 形式用のプリセットも用意されています。これは、Web ページや Web アプリケーションにビデオを埋め込むために一般的に使用される形式です。

Web 対応 Flash Video プリセットは、さまざまな種類のサーバや大域幅の要件を満たし、ほとんどのビューアの再生オプションをサポートしています。このプリセットを使用すれば、面倒な設定を省略して、ムービーをすばやく書き出すことができます。また、特定の条件に合わせて設定をカスタマイズすることもできますが、ムービーのデータレートが対象となる再生媒体に適していることを確認してください。

## YouTube でのムービーの共有

Adobe Premiere Elements では、ムービーを YouTube に直接アップロードすることができます。YouTube に初めてアップロードする際に、アカウントを作成して、品質設定を指定できます。設定をクイックシェアプリセットとして保存しておけば、以降、ワンクリックで書き出せるようになります。

- 1 タスクパネルで「書き出し」タブをクリックし、オンラインボタン  をクリックします。
- 2 上部にあるリストから「YouTube」を選択します。Adobe Premiere Elements は、すべての YouTube ファイルで Web 対応 Flash Video プリセットを使用します。
- 3 画質メニューから画質レベルを選択して、「次へ」をクリックします。
- 4 YouTube にログインします。YouTube に初めてアップロードする場合は、「メンバー登録してください」をクリックして登録します。その後、ログインします。
- 5 「次へ」をクリックします。
- 6 プロジェクトに関する必要な情報（タイトル、説明、名札およびカテゴリ）を入力して、言語を選択します。「次へ」をクリックします。
- 7 プロジェクトを一般公開するかどうかを選択して、「書き出し」をクリックします。

- 8 書き出しが完了すると、書き出しワークスペースにその場所が表示されます。「配信したビデオを見る」を選択して YouTube を開いてビデオを見たり、「メッセージの送信」を選択してアップロードしたビデオに関する電子メールを送信できます。
- 9 次のいずれかの操作を行います。
- ワークフローをクイックシェアプリセットとして保存するには、「ワークフローを保存」をクリックして、名前と説明を入力し、「保存」をクリックします。
  - クイックシェアプリセットを保存せずにメインの書き出しワークスペースに戻るには、「完了」をクリックします。

#### 関連項目

269 ページの「[書き出し用コンポーネントのライセンス認証](#)」

## 個人用 Web サイトでのムービーの共有

書き出しビューから、FTP 経由で個人用の Web サイトにムービーを直接書き出すことができます。FTP サーバ名、ポート、ディレクトリなどの標準設定を行った後、設定をクイックシェアプリセットとして保存すれば、これ以降は、ボタンを 1 回クリックするだけでムービーをアップロードできるようになります。

- 1 タスクパネルで「書き出し」タブをクリックし、オンラインボタンをクリックします。
- 2 オンラインビューの上部にあるリストから、「オンライン」を選択します。
- 3 プリセットを選択します。NTSC Flash Video 7 は、特定のビットレート（256k または 400k）の Sorenson Spark ビデオコーデックを使用し、NTSC Flash Video 8 は、特定のビットレート（400k または 700k）の On2 VP6 ビデオコーデックを使用します。
- 4 「画質」設定を選択します。
- 5 次のオプションを指定します（\* が付いているオプションは必須です）。

**サーバ\*** Web サイトが存在している FTP サーバを指定します。

**ポート** Web サイトが存在しているポートを指定します。ポートは、ISP または FTP サーバのホスト元によって決定されます。

**ディレクトリ** ファイルのアップロード先であるサーバ上のディレクトリを指定します。

**ファイル名\*** アップロードしたファイルの名前を指定します。

**ユーザ** サーバに FTP 経由でアクセスするのに必要なユーザ ID を指定します。

**パスワード** サーバに FTP 経由でアクセスするのに必要なパスワードを指定します。

- 6 「次へ」をクリックします。

ファイルがエンコードされ、指定したサーバの指定したディレクトリにアップロードされます。

- 7 ビデオがアップロードされたかどうかを確認するには、ファイルをアップロードしたサーバとディレクトリに移動して、ファイルを探します。または、Web サイトを開いて、ビデオがアップロードされたかどうかを確認します。

## 携帯電話および携帯プレーヤーへの書き出し

### 携帯端末へのムービーの書き出し

対応する携帯電話や PDA およびビデオ iPod、Microsoft Zune または PSP（プレイステーションポータブル）などのポータブルメディアプレーヤーでの再生用にムービーを書き出すことができます。Adobe® Premiere® Elements® には、これらのデバイスに合わせてムービーを書き出すためのプリセットも用意されています。特定のデバイスで必要とされている形式に合わせてプリセットをカスタマイズすることもできます。

 独自のビデオポッドキャスト（「ポッドキャスト」とも呼ばれます）を生成するには、「iPod」または「PSP」プリセットを使用して書き出します。

- 1 デバイスがサポートしているビデオファイル形式については、デバイスに付属しているユーザガイドを参照してください。
- 2 タスクパネルで「書き出し」タブをクリックし、携帯電話および携帯プレーヤーボタンをクリックします。
- 3 パネルの上部にあるリストからプレーヤーを選択します。
- 4 プリセットメニューからプリセットを選択します。プリセット名の下に、ファイルの種類やフレームレートなどの詳細情報が表示されます。
- 5 ファイル名を入力し、「参照」ボタンをクリックしてファイルの保存場所を指定します。
- 6（オプション）「詳細設定」ボタンをクリックして、必要に応じてオプションを指定します。

オプションについては、ヘルプの 264 ページの「[共有の一般設定](#)」を参照してください。

- 7 プリセットに対して行った変更は、別の新しいプリセットとして保存できます。または、同じ変更を今後行わなくても済むように、クイックシェアを作成することもできます。

**注意：**特定の 3GP 対応電話機で再生するビデオを書き出すために、「3GP」プリセットをカスタマイズしなければならないことがあります。要件については、電話機に付属しているユーザガイドを確認してください。また、機種によっては、Adobe® Premiere® Elements® で書き出した 3GP 形式をサポートしていないものもあります。

- 8 「保存」をクリックします。Adobe® Premiere® Elements® によりムービーがレンダリングされ、デバイスで再生可能なファイルが生成されます。
- 9（オプション）「クイックシェアとして保存」をクリックして、設定をクイックシェアプリセットとして保存し、書き出しワークスペースのメインビューに表示します。

### 携帯形式について

Adobe® Premiere® Elements® には、特定のデバイス用に最適化されたプリセットが付属しているため、特定の携帯端末で使用するのに適した形式でムービーをすばやく書き出すことができます。付属のプリセットを使用すると、最適な結果を得ることができます。プロジェクトで特別な設定が必要な場合は、「詳細設定」ボタンをクリックして変更することができます。

すべての携帯端末用のファイルは、H.264 圧縮規格を使用して圧縮されます。適切なプリセットを判断できるように、プリセット名の下に各プリセットの設定値（ファイルの種類、フレームサイズ、フレームレート、オーディオ周波数、ファイルサイズおよびデューレーション）が表示されます。携帯電話または携帯プレーヤーへ書き出す際には、次の形式から選択することができます。

**Apple iPod** iPod で最適な状態で再生されるファイルを作成します。「iPod および iPhone - 高品質」または「iPod および iPhone - 標準品質」を選択します。

**オーディオポッドキャスト** iPod、またはその他のオーディオプレーヤーや携帯電話で最適な状態で再生される MPEG4 ムービー形式でオーディオファイルを作成します。「オーディオポッドキャスト - 高品質」、「オーディオポッドキャスト - 標準品質」、「MP3 オーディオポッドキャスト」から選択します。

**Creative Zen** NTSC 方式の Creative Zen または PAL 方式の Creative Zen で最適な状態で再生される Windows Media Video (.wmv) ファイルを作成します。

**Microsoft Zune** Microsoft Zune で最適な状態で再生される Windows Media Video (.wmv) ファイルを作成します。

**ポケット PC** ポケット PC で最適な状態で再生される Windows Media Video (.wmv) ファイルを作成します。

**スマートフォン** スマートフォンで最適な状態で再生される Windows Media Video (.wmv) ファイルを作成します。横向きまたは縦向きのプリセットから選択します。

**Sony PSP (プレイステーションポータブル)** Sony PSP で最適な状態で再生される MPEG4 ムービーファイルを作成します。

**携帯電話** 携帯電話で最適な状態で再生される MPEG4 ムービーファイルを作成します。目的の最終フレームサイズに基づいてプリセットを選択します。

## ビデオテープへの書き出し

### ビデオテープへの書き出し

ムービーをテープに書き出すと、手軽にテレビで視聴できるようになります。また、テープへの書き出しは、ムービーをハードディスクから削除する前にムービーのコピーを作成する方法としても適しています。テープに保存したムービーを再度キャプチャして、新しいプロジェクトで使用することもできます。

編集したムービーは、Adobe® Premiere® Elements® からテープに録画できます。DV または HDV カメラなどのデジタルデバイスに録画する場合は、コンピュータの IEEE 1394 ポートを使用して、Adobe® Premiere® Elements® からビデオカメラの録画機能を制御してビデオを録画できます。

### デバイスコントロールを使用したテープへの書き出し

録画デバイスが IEEE 1394 ポート経由、またはサポートされているデバイスコントローラ経由でコンピュータに接続されている場合は、Adobe® Premiere® Elements® に組み込まれている書き出しコントロールを使用してムービーをテープに録画することができます。

- 1 デバイスコントロール用の設定を行うには、次のいずれかの操作を行います。
  - デバイスに IEEE 1394 ポートがある場合は、コンピュータ側の同じ種類のポートと接続します。どちらのポートもコンピュータから録画デバイスへビデオとコマンドの両方を転送します。
  - デバイスに LANC、パナソニック 5 ピン (control-M)、control-L または RS422 ジャックがある場合は、コンピュータに接続されているデバイスコントローラの同じ種類のジャックと接続します。これでコンピュータのコマンドがデバイスに転送されます。また、AV DV コンバータ (または変換用のデジタルビデオカメラ) をコンピュータに接続して、そのアナログオーディオおよびビデオ出力を録画デバイスに接続します。
- 2 録画デバイスの電源を入れ、VTR、VCR または再生モードに設定します。接続したデバイスが検出されたことを示すダイアログボックスが表示されたら、それを閉じます。
- 3 Adobe® Premiere® Elements® を起動して、プロジェクトを開きます。

 ビデオの開始前と終了後に録画デバイス用の待ち時間を設定するには、タイムラインまたはシーンライン上でムービーの前後にブラックフレームを追加します。さらに、ポストプロダクションにビデオテープの複製を依頼する場合は、ビデオとオーディオを調整できるように、プログラムの先頭に最低 30 秒間のカラーバー & トーンを追加します。

- 4 録画デバイスの電源が入っていて、未使用テープなどの録画可能なテープがデバイスにセットされていることを確認します。また、テープが録画禁止になっていないことを確認します。必要に応じて、テープを録画開始位置にセットしておきます。ムービー全体を録画できるように、テープの容量と録画速度を確認します。
- 5 次のいずれかの操作を行います。
  - タスクパネルで「書き出し」タブをクリックし、テープボタン  をクリックします。
  - ファイル／書き出し／テープへ書き出しを選択します。
- 6 テープへ書き出しダイアログボックスで、必要に応じてオプションを選択します（262 ページの「[テープへ書き出しオプション](#)」を参照してください）。
- 7 「書き出し」をクリックします。
- 8 レンダリングされていないクリップがムービーに含まれている場合は、この時点でレンダリングが開始されます。すべてのクリップがレンダリングされると、Adobe® Premiere® Elements® からデバイスに録画コマンドが送信され、その後、ムービーが送信されます。
- 9 録画が完了したら、「閉じる」をクリックしてダイアログボックスを閉じます。

### デバイスコントロールを使用しないテープへの書き出し

デバイスに IEEE 1394 ポートがない、またはデバイスコントローラがない場合は、Adobe® Premiere® Elements® に用意されているデバイスコントロール機能を使用せずにムービーを書き出します。

- 1 AV DV コンバータ（または変換用のデジタルビデオカメラ）をコンピュータに接続して、そのアナログオーディオおよびビデオ出力を録画デバイスに接続します。
- 2 録画デバイスが複数の入力端子のあるビデオカメラまたはデッキの場合は、目的の入力端子経由でビデオおよびオーディオ信号を録画または録音するようにデバイスを設定します。
- 3 録画デバイスの電源を入れて、選択した入力端子に適切な録画 - 一時停止モードに設定します。
- 4 Adobe® Premiere® Elements® を起動して、プロジェクトを開きます。
- 5 レンダリングされていないクリップがムービーに含まれている場合は、すべてレンダリングします。
- 6 ビデオ録画デバイスの電源が入っていて、未使用テープなどの録画可能なテープがデバイスにセットされていることを確認します。また、テープが録画禁止になっていないことを確認します。テープを録画開始位置にセットしておきます。ムービー全体を録画できるように、テープの容量と録画速度を確認します。
- 7 次のいずれかの操作を行います。
  - タスクパネルで「書き出し」タブをクリックし、テープボタン  をクリックします。
  - ファイル／書き出し／テープへ書き出しを選択します。
- 8 テープへ書き出しダイアログボックスで、必要に応じてオプションを選択します（262 ページの「[テープへ書き出しオプション](#)」を参照してください）。
- 9 デバイスを録画モードに切り替えて、「書き出し」をクリックします。
- 10 録画が完了したら、「閉じる」をクリックしてダイアログボックスを閉じます。

### アナログテープへの書き出し

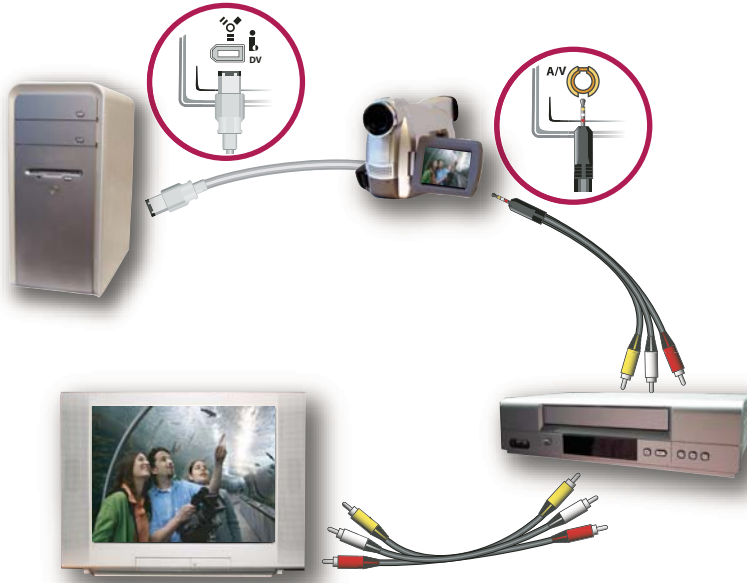
Adobe® Premiere® Elements® で VHS やアナログビデオカメラなどのアナログデバイスに録画する場合は、次のいずれかの方法で録画します。

- コンピュータのマザーボードの拡張スロットに取り付けられているデジタルキャプチャカード、または IEEE 1394 ポート経由でコンピュータに接続されているアナログデジタルコンバータ（AV DV コンバータ）にアナログデバイスを接続します。



- デジタルビデオカメラやデッキなどのデジタルデバイスのアナログ出力にアナログデバイスを接続し、IEEE 1394 ポート経由でデジタルデバイスをコンピュータに接続します。

サードパーティ製のデバイスコントローラを使用して、アナログデバイスで Adobe® Premiere® Elements® のデバイスコントロール機能を使用することもできます。通常、デバイスコントローラはコンピュータのシリアルポートに接続し、アナログデバイスの LANC、control-S、パナソニック 5 ピン（control-M）または RS-422 ジャックに接続します。



コンピュータへのアナログプレーヤーの接続例

## テープへ書き出しオプション

テープへ書き出しダイアログボックスでは、次のオプションを設定することができます。これらのオプションは、デバイスコントロールで制御できる DV または HDV レコーダに録画する場合のみ使用できます。

**レコーダをアクティブ** Adobe® Premiere® Elements® で DV または HDV デバイスを制御します。

**タイムコード指定** タイムコードが既に記録されているか、ストライピングされているテープの場合は、DV または HDV テープの録画開始場所を指定できます。実際に素材となる映像を記録する前に、まずブラックビデオのみで録画してテープをストライピングします。レンズキャップをつけた状態でテープ全体を録画する方法が一般的です。テープがストライピングされていない場合は、このオプションを使用しないで、テープを止めた場所から録画が開始されるようにします。

**ムービー開始オフセット ## 1/4 フレーム** DV または HDV デバイスの録画開始時間と同期するために、ムービー再生開始をどの程度遅らせるかを 1/4 フレーム単位で指定します。デバイスによっては、録画コマンドからコンピュータでムービーの再生が開始されるまでの間に時間差を設ける必要があります。録画を有効にしてから DV または HDV デバイスが録画を開始するまでに遅延が発生する場合は、この設定を調整してください。

**プリロール** Adobe® Premiere® Elements® がビデオ録画デバイス上で指定したタイムコードから巻き戻すフレームの数を入力します。指定するフレーム数は、ビデオ録画デバイスが安定したテープ速度に達するまでのフレーム数を指定します。多くのビデオ録画デバイスは、5 秒程度で安定速度に達します。

**ドロップフレームが \_ フレーム発生したら中止** Adobe® Premiere® Elements® が録画を停止するまでのドロップフレーム（キャプチャ時のコマ落ち数）を指定します。このオプションを使用する場合は、フレームの数を低く設定します。ドロップフレームが発生するときは、再生が不安定でハードディスクや転送に障害が発生していることが考えられます。

**ドロップフレームの発生を報告** Adobe® Premiere® Elements® がドロップフレームの発生数を表示するように指定します。



**注意：**デバイスコントロールを使用できない場合は、「キャンセル」をクリックし、編集／環境設定を選択して、デバイスコントロールをクリックします。「デバイスコントロール」の DV デバイスコントロールオプションでデバイスが正しく設定されていることを確認し、「OK」をクリックします。その後、もう一度テープへの書き出しをやり直してみます。

## Video CD 用の書き出し

### Video CD または Super Video CD への保存

VCD および SVCD 互換 MPEG ファイルは、VCD 互換および SVCD 互換プリセットを使用して作成することができます。Adobe® Premiere® Elements® で MPEG ファイルをハードディスクに書き出すことはできますが、これらのファイルを CD に書き込むには、VCD オーサリングソフトを使用する必要があります。

- 1 タスクパネルで「書き出し」タブをクリックし、コンピュータボタンをクリックします。
- 2 パネルの上部にあるリストから「MPEG」を選択します。
- 3 希望する出力に応じて、プリセットメニューから「NTSC SVCD」、「PAL SVCD」、「NTSC VCD」または「PAL VCD」を選択します。
- 4 (オプション)「詳細設定」ボタンをクリックして、その他のオプションを指定します  
オプションについては、ヘルプの 264 ページの「[共有の一般設定](#)」を参照してください。
- 5 「保存」をクリックします。

Adobe® Premiere® Elements® により、新しい VCD または SVCD MPEG ファイルにムービーが保存されます。

**注意：**Adobe® Premiere® Elements® は、VCD または SVCD ファイルを CD に書き込みません。CD に書き込むには、サードパーティ製のソフトウェアが必要になります。

#### 関連項目

252 ページの「[DVD または Blu-ray ディスクへの書き出し](#)」

237 ページの「[オートプレイとメニューベースのディスクについて](#)」

### Video CD 形式

CD レコーダを使用して、ファイルを Video CD (VCD) 形式で保存できます。この場合、DVD レコーダは必要ありません。ただし、この形式はフレームサイズが小さく圧縮率が高いため、画質は VHS よりも低く、DVD 画質よりはるかに劣ります。利点としては、記憶容量が 700 MB である CD に適した小さいファイルサイズにできることです。

Super Video CD (SVCD) 形式では、VCD より優れた画像解像度を得ることができます。SVCD ファイルのサイズは VCD ファイルよりも大きくなりますが、DVD 形式のファイルよりはるかに小さくなります。

VCD はほとんどの DVD プレーヤーで再生できますが、SVCD を再生できるものは限られています。ただし、CD-ROM ドライブと適切なソフトウェアを装備しているほとんどのコンピュータで、両方の種類のビデオ CD を再生することができます。

## 共有の一般設定

### 共有の設定のカスタマイズ

書き出し時のファイルの種類にかかわらず、プリセット（初期設定）は各用途に最適な結果になるように設定されています。しかし、プリセットで対応できない特殊な条件がある場合は、この設定を変更することができます。「コンピュータ」または「携帯電話および携帯プレーヤー」オプションを使用して書き出す場合は、カスタム設定を指定できます。

**重要：**詳細設定を変更するには、ビデオに関する詳しい知識が必要となります。正しく設定しないと、期待したようには再生されなくなります。

書き出し設定はプロジェクトを操作しても更新されませんが、書き出しを行うときは、書き出し設定が正しいかどうかを常に確認することをお勧めします。オプションを変更した場合は、プリセットに名前を付けて保存しておく、その後のプロジェクトで利用することができます。作成したすべてのプリセットは、初期設定のプリセットとともに、書き出しビューまたは書き出しダイアログボックスのプリセットメニューに一覧表示されます。

一部のキャプチャカードソフトウェアやプラグインソフトウェアには、特定のオプションを含む独自のダイアログボックスがあります。実際の画面にこのユーザガイドとは異なるオプションが表示される場合は、キャプチャカードやプラグインの取扱説明書を参照してください。

#### 関連項目

62 ページの「[縦横比について](#)」

278 ページの「[圧縮キーフレームについて](#)」

65 ページの「[読み込んだインターレースビデオのフィールドオプションの設定](#)」

### 書き出しの詳細設定のカスタマイズ

書き出しワークスペースのいずれかのオプションを使用してファイルを書き出す場合、オプションをカスタマイズして、カスタムプリセットを書き出し設定ダイアログボックスに保存することができます。

- 1 タスクパネルで「書き出し」タブをクリックし、コンピュータボタン  または携帯電話および携帯プレーヤーボタン  をクリックします。
- 2 書き出しビューで、保存する形式を指定して、「詳細設定」ボタンをクリックします。
- 3 書き出し設定ダイアログボックスの上部で、「ビデオを書き出し」、「オーディオを書き出し」、またはその両方を選択して、書き出すトラックの種類を指定します。
- 4 調整するカテゴリ（ビデオ、オーディオ、マルチプレクサ、配信先、代替）のタブをクリックし、パネルで対応するオプションを調整します。表示されるタブとオプションは、選択した書き出しの種類によって異なります。
- 5 オプションを調整したら、「OK」をクリックします。
- 6 「名前」ダイアログボックスで、プリセットの名前を入力して、「OK」をクリックします。

#### ビデオ設定

書き出し設定ダイアログボックスのビデオパネルでは、次のオプションを設定することができます（これらのオプションは、「コンピュータ」または「携帯電話および携帯プレーヤー」オプションを使用してプロジェクトを書き出す場合にのみ表示されます）。一部のオプションは、特定のプリセットでは使用できません。

**ビデオを書き出し** ビデオトラックの書き出しが有効になります。オフにすると、ビデオトラックの書き出しが無効になります。

**オーディオを書き出し** オーディオトラックの書き出しが有効になります。オフにすると、オーディオトラックの書き出しが無効になります。

**ビデオコーデック** システムで利用可能ないずれかのコーデック（圧縮方式）を指定します。

**品質** 最終ファイルの画質を指定します。通常は 3.0 に設定しますが、動きの多いビデオでは設定を高くすると良い結果が得られます。画質の設定を高くすると、ファイルのレンダリングに要する時間が長くなります。

**テレビ方式** 出力を NTSC 規格または PAL 規格に設定します。

**フレームの幅（ピクセル単位）** 出力フレームの幅を指定した幅に拡大または縮小します。

**フレームの高さ（ピクセル単位）** 出力フレームの高さを指定した高さに拡大または縮小します。

**フレームレート（fps）** NTSC 形式または PAL 形式用の出力フレームレートを指定します。

**フィールドオーダー（またはフィールド）** 出力ファイルのフレームをインターレースするかどうかと、インターレースする場合は奇数フィールドと偶数フィールドのどちらを優先フィールドにするかを指定します。「なし」を選択すると、プログレッシブスキャンが行われます。コンピュータディスプレイ上への表示やモーションピクチャフィルムに適した設定です。NTSC、PAL、SECAM などのインターレースメディア用のビデオを書き出す場合は、「奇数」または「偶数」（初期設定）を選択します。DV フッテージは「偶数」が標準です。ただし、最近の非テープ式ビデオカメラの中には、逆のフィールド順序でビデオを生成するものもあるため、必ずビデオカメラの取扱説明書を確認してください。

**ピクセル縦横比** 各ピクセルの縦横比を指定します。これにより、特定のフレームの縦横比を得るのに必要なピクセルの数が決まります。正方形ピクセルを使用する形式と、非正方形ピクセルを使用する形式があります。

**キーフレームの間隔（秒）** ビデオを書き出すときにコーデックがキーフレームを作成する頻度を秒数で指定します。

**ビットレートエンコーディング** 書き出すファイルを可変または固定のどちらのビットレートでエンコードするかを指定します。

- **CBR** 固定ビットレート（CBR）は、書き出すファイルのデータレートを指定した固定値の範囲内に保ちます。複雑な箇所も単純な箇所と同じビットレートで処理されるので、圧縮による品質低下が発生する可能性が高くなります。
- **VBR** 可変ビットレート（VBR）では、書き出すファイルのデータレートを指定した範囲内で変化させることができます。複雑な箇所には高いビットレートが適用され（圧縮率は低くなります）、それほど複雑でない箇所は低いビットレートで処理されます。

一般に、複雑で効率的に圧縮することが困難なフレームとは、非常に緻密であったり、動きのあるシーンのように周囲のフレームと大幅に異なる画像です。

**注意：**内容とファイルサイズが同じ CBR ファイルと VBR ファイルの違いは次のとおりです。CBR ファイルは、さまざまなシステムでより確実に再生できます。これは、固定データレートのほうが、メディアプレーヤーやコンピュータのプロセッサに対する依存度が低いからです。ただし、VBR ファイルのほうが高画質を得られます。これは、VBR では画像の内容に応じて圧縮率が調整されているからです。

**ビットレート** エンコードファイルに適用するビットレートをメガビット / 秒の値で指定します。このオプションは、「ビットレートエンコーディング」オプションで「CBR」を選択した場合のみ表示されます。

次のオプションは、「ビットレートエンコーディング」オプションで「VBR」を選択した場合のみ表示されます。

**最小ビットレート（Mbps）** エンコーダで利用できるビットレートの最小値をメガビット / 秒の値で指定します。最小ビットレートは形式に応じて異なります。MPEG2 - DVD の場合、最小ビットレートは最低でも 1.5 Mbps に設定する必要があります。

**ターゲットビットレート（Mbps）** エンコードファイルに適用するビットレートをメガビット / 秒（Mbps）の値で指定します。

**最大ビットレート（Mbps）** エンコーダで利用できるビットレートの最大値をメガビット / 秒の値で指定します。

**M フレーム** 連続している I フレーム（イントラフレーム）と P フレーム（予測フレーム）の間の B フレーム（双方向フレーム）の数を指定します。このオプションは MPEG 形式でのみ選択することができます。

**N フレーム** I フレーム（イントラフレーム）の間のフレームの数を指定します。M フレームの値の倍数で指定します。このオプションは MPEG 形式でのみ選択することができます。

**Closed GOP の間隔** 各 Closed GOP の間隔を指定します。Closed GOP 外部にあるフレームは参照できません。GOP は、I、B、および P フレームのシーケンスで構成されます（このオプションは、MPEG を書き出しダイアログボックスでマルチメディア互換プリセット（「MPEG1 マルチメディア互換」または「MPEG2 マルチメディア互換」）を選択して「詳細設定」ボタンをクリックすると表示されます）。

**自動 GOP 配置** オンにすると、GOP が自動的に配置されます（このオプションは、MPEG を書き出しダイアログボックスでマルチメディア互換プリセット（「MPEG1 マルチメディア互換」または「MPEG2 マルチメディア互換」）を選択して「詳細設定」ボタンをクリックすると表示されます）。

**注意：**MPEG1 および MPEG2 形式には、ここに記載されていない数多くの詳細オプションがあります。ほとんどの場合、ターゲット出力に対応した形式またはプリセットを選択することで、適切なオプションが自動的に設定されます。ここに記載されていないオプションについて詳しくは、MPEG1 および MPEG2 形式の業界規格を参照してください。

## オーディオの設定

書き出し設定ダイアログボックスのオーディオパネルでは、次のオプションを設定することができます（これらのオプションは、「コンピュータ」または「携帯電話および携帯プレーヤー」オプションを使用してプロジェクトを書き出す場合に表示されます）。一部のオプションは、特定のプリセットでは使用できません。

**オーディオ形式** 「Dolby Digital」や「MP3」などのオーディオ出力の種類を指定します。また、使用されるオーディオコーデックを判断できます。

**オーディオコーデック** オーディオを圧縮するときに Adobe® Premiere® Elements® が適用するコーデックを指定します。使用できるコーデックは、書き出し設定ダイアログボックスの一般パネルで指定したファイルの種類に応じて異なります。ファイルの種類やキャプチャカードによっては、未圧縮のオーディオのみをサポートするものもあります。最高の音質が得られますが、より多くのディスク容量が必要になります。オーディオコーデックを選択する前に、キャプチャカードの取扱説明書を参照してください。

**サンプルレート** 書き出し時のレートを指定します。レートを高くすると、書き出すファイルの音質は良くなります。レートを低くすると、処理時間が短くなり、処理に必要なディスク容量も少なくなります。CD レベルの品質は「44100 Hz」です。リサンプリングを行ったり、オリジナルのオーディオとは異なるレートを設定した場合も、処理時間が長くなります。オーディオをもともと最終的に使用するサンプルレートでキャプチャしておく、リサンプリングによる劣化や手間を省くことができます。

**サンプルモード** 書き出し時の bit 数を指定します。bit 数を高くしてステレオチャンネルを選択すると、音質が良くなります。bit 数を低くしてモノラルチャンネルを選択すると、処理時間が短くなり、処理に必要なディスク容量も少なくなります。CD は 16 bit のステレオチャンネルです。

**出力チャンネル** 書き出すファイルで使用するオーディオチャンネルの数を指定します。初期設定で、ステレオは 2 つのオーディオチャンネルを提供します。モノラルは 1 つのチャンネルを提供します。ステレオトラックをモノラルとして書き出す場合は、オーディオがダウンミックス処理されます。

**インターリーブ** 書き出すファイルのビデオフレームに挿入するオーディオ情報の挿入頻度を指定します。推奨設定については、キャプチャカードの取扱説明書を参照してください。値を「1 フレーム」に設定すると、1 つのフレームが再生されるときにそのフレーム分のデュレーションのオーディオが RAM に読み込まれ、次のフレームが現れるまでそのフレームを再生することができます。再生時にオーディオが途切れる場合は、インターリーブ値がコンピュータのオーディオ処理能力を超えてしまっている可能性があります。値を大きくすると、Adobe® Premiere® Elements® が保存するオーディオセグメントが長くなり、処理頻度が下がりますが、必要な RAM 容量は多くなります。現行のハードディスクでは、1/2 ～ 1 秒のインターリーブ値が適切な設定です。

**ビットレート** エンコードファイルに適用するビットレートをメガビット / 秒の値で指定します。通常、ビットレートの値を大きくするほど、品質が向上し、ファイルサイズが大きくなります。このオプションは、Dolby Digital ステレオおよび Windows Media Audio コーデックの場合のみ表示されます。

**注意：**ここに記載されていないオプションは、該当する形式に独自に設定されているものです。詳しくは、該当する形式の業界規格を参照してください。

**ビットレートモード** 書き出すファイルを可変または固定のどちらのビットレートでエンコードするかを指定します。固定は、書き出すファイルのデータレートを指定した固定値の範囲内に保ちます。複雑な箇所も単純な箇所と同じビットレートで処理されるので、圧縮による品質低下が発生する可能性が高くなります。可変では、書き出すファイルのデータレートを指定した範囲内で変化させることができます。複雑な箇所には高いビットレートが適用され（圧縮率は低くなります）、それほど複雑でない箇所は低いビットレートで処理されます。

一般に、複雑で効率的に圧縮することが困難なフレームとは、非常に緻密であったり、動きのあるシーンのように周囲のフレームと大幅に異なる画像です。

**注意：**内容とファイルサイズが同じ CBR ファイルと VBR ファイルの違いは次のとおりです。CBR ファイルは、さまざまなシステムでより確実に再生できます。これは、固定データレートのほうが、メディアプレーヤーやコンピュータのプロセッサに対する依存度が低いからです。ただし、VBR ファイルのほうが高画質を得られます。これは、VBR では画像の内容に応じて圧縮率が調整されているからです。

**エンコードパス** エンコーダがエンコードを行う前にクリップを分析する回数を指定します。複数のパスにより、ファイルのエンコード時間が長くなりますが、通常、圧縮効率と画質が向上します。

**注意：**ここに記載されていないオプションは、該当する形式に独自に設定されているものです。詳しくは、該当する形式の業界規格を参照してください。

## マルチプレクサの設定

マルチプレクサにより、複数のデータストリームが 1 つの信号に組み合わせられます。Apple iPod などの一部の形式には、次の 1 つまたは複数のマルチプレクサオプションがあります。

**マルチプレクス** 使用するマルチプレクスのタイプを指定します。ビデオの再生形式として、DVD、3GPP または MP4 を選択します。マルチプレクスを使用しない場合は、「なし」を選択します。

**ストリームの互換性** ビデオを再生するメディアとして、PSP（プレイステーションポータブル）、iPod または標準を選択します。

## 代替および配信先オプション

Windows Media 形式でストリーミングメディアコーデックを指定すると、「配信先」オプションが使用できます。また、QuickTime のストリーミングメディアコーデックを指定すると、「代替」という同様のオプションが使用できます。これらのオプションにより、さまざまなネットワーク速度に適した状態でムービーを書き出すことができます。形式に関連付けられているプレーヤーソフトウェアは、スムーズに再生することが可能な最も適切なバージョンを検出および選択します。例えば、Windows Media には「ダイヤルアップモデム (56 Kbps)」や「ブロードバンドまたはケーブルモデム / DSL (768 Kbps)」などの配信先があります。QuickTime ではそれぞれの書き出しの種類に適した個別のムービーが生成されるのに対して、Windows Media では指定したすべての種類に適した 1 つのムービーが生成されます。

**注意：**ここに記載されていないコーデック固有の設定もあります。特定のコーデックについて詳しくは、コーデックの開発元から提供されているドキュメントを参照してください。

## 代替または配信先の追加

- 1 タスクパネルで「書き出し」をクリックして、コンピュータボタン  を選択します。次に、「QuickTime」または「Windows Media」を選択します。
- 2 「詳細設定」ボタンをクリックします。
- 3 「配信先」（Windows Media）または「代替」（QuickTime）をクリックして、次のいずれかの操作を行います。
  - QuickTime 出力の場合は、「代替」タブを選択して、目的のオプションを選択します。

- Windows Media 出力の場合は、「配信先」タブを選択して、目的のオプションを選択します。
- 4 タブが選択されている状態で、(タブの右側にある) パネルメニュー  から「配信先の追加と削除」または「代替の追加と削除」を選択します。
- 5 配信先を選択または代替を選択ダイアログボックスで、配信先または代替を選択して、「追加」ボタンをクリックします。
- 6 ターゲット配信先リストまたはターゲット代替リストダイアログボックスで、対象視聴者に適したオプションを選択して、「OK」をクリックします。
- 7 「OK」をクリックして、配信先を選択または代替を選択ダイアログボックスを閉じます。

**注意：**Windows Media の配信先は、最大 10 個まで設定することができます。不要なものを削除して、必要なものを追加することもできます。QuickTime の代替はいくつでも作成することができます。

### 代替または配信先のコピーまたは削除

- 1 タスクパネルで「書き出し」をクリックして、コンピュータボタン  を選択します。次に、「QuickTime」または「Windows Media」を選択します。
  - 2 「詳細設定」ボタンをクリックします。  
書き出し設定ダイアログボックスが開きます。
  - 3 書き出し設定ダイアログボックスで、プリセットメニューからストリーミングオプションを選択します。
  - 4 「ビデオ」および「オーディオ」タブで目的のオプションを指定します。
  - 5 代替パネル (QuickTime) または配信先パネル (Windows Media) で、次のいずれかの操作を行います。
    - QuickTime 出力の場合は、「代替」タブを選択して、目的のオプションを指定します。
    - Windows Media 出力の場合は、「配信先」タブを選択して、目的のオプションを指定します。
  - 6 タブが選択されている状態で、(タブの右側にある) パネルメニュー  から「配信先の追加と削除」または「代替の追加と削除」を選択します。
  - 7 配信先を選択または代替を選択ダイアログボックスで、コピーまたは削除する項目を選択して、「複製」ボタンまたは「削除」ボタンをクリックします。
- 注意：**代替または配信先リストから削除した項目を元に戻すことはできません。
- 8 コピーした場合は、複製した項目の名前を選択し、F2 キーを押すと新しい名前を入力することができます。
  - 9 操作が完了したら「OK」をクリックします。

### QuickTime の「代替」オプションの指定

代替ムービーとは、ユーザが使用しているシステムの処理性能に合わせて、設定済みのファイルのビットレートだけを変更したムービーです。参照ムービーと組み合わせて使用することで、接続速度にかかわらず、あらゆるユーザがムービーを再生することができます。

例えば、ビデオとオーディオを高品質に設定した高速接続ユーザ向けの Web ベースムービーを作成した場合は、同時にデータレートの低い代替ムービーを作成しておきます。さらに、この 2 つのムービーにリンクする参照ファイルも作成することができます。低速接続ユーザがムービーを再生しようとする、参照ファイルが低速での接続を検出し、低速環境に最適化された代替ムービーを再生します。代替ムービーは何個でも作成することができます。この機能を使用するには QuickTime Pro が必要です。この機能を使用すると、参照ファイルを作成しなくても、品質設定が異なる複数のムービーを作成することができます。

これらのオプションは、プリセットに配信先が少なくとも 1 つ含まれている場合に利用できます。

- 1 タスクパネルで「書き出し」をクリックして、コンピュータボタン  を選択します。次に、「QuickTime」または「Windows Media」を選択します。



2 プリセットメニューからストリーミングオプションを選択します。

3 代替パネルで、次のオプションを選択します。

**ループ** ムービーをループ再生します。

**ムービーヘッダの圧縮** ファイルのサイズを縮小します。

**自動再生** メニューを表示せずに、ムービーを自動的に再生します。

4 QuickTime ストリーミングサーバソフトウェアを使用して配信するムービーを作成するには、「ストリーミングサーバ」を選択して、ヒントムービーポップアップメニューのオプションを指定します。

**非独立再生形式** ファイルは再生に必要な情報を得るのにプライマリムービーファイルを利用するため、このプライマリムービーファイルもサーバ上に存在する必要があります。

**独立再生形式（最適化）** ファイルには再生に必要な情報がすべて含まれており、サーバに対して最適化されています。最適化することにより、サーバは多数の視聴者に対応できるようになりますが、ファイルサイズは大幅に増加します。

**独立再生形式** ファイルには再生に必要な情報がすべて含まれています。

**注意：** ネットワークでビデオをストリーミングするために必要な情報はすべてヒントムービーに含まれています。

5 代替を使用するには、「代替ムービー」のチェックをオンにして、次のオプションを指定します。

**代替ファイル名のプレフィックス** 各代替ファイルのルートファイル名を指定します。

**参照ファイルの作成、フォールバック** 参照ファイルを作成し、1 つの代替ファイルをフォールバックとします。

**注意：** 参照ムービーには、異なるネットワーク速度向けに異なるデータレートを使用する代替ムービーへの参照のリストが含まれています。フォールバックファイルは、代替ムービーが視聴者の構成と一致しない場合や、視聴者が代替ムービーを認識しない旧式のソフトウェアを使用している場合に再生するように指定されたムービーです。

**ターゲットのパス** 代替ファイルの保存場所を指定します。パスを入力するか、「参照」ボタンをクリックして表示されるダイアログボックスを使用して保存場所に移動します。

## Windows Media の「配信先」オプションの指定

1 タスクパネルで「書き出し」をクリックして、コンピュータボタン  を選択します。次に、「QuickTime」または「Windows Media」を選択します。

2 プリセットメニューからストリーミングオプションを選択します。

3 配信先パネルで、出力オプションを指定します。

**圧縮** 「ビデオ」タブで選択したコーデックが適用されるように指定します。これは初期設定で、ほとんどのユーザに最適です。

**非圧縮** 圧縮を適用しないように指定します。この設定ではファイルサイズが非常に大きくなるため、ほとんどのユーザには適していません。

## 書き出し用コンポーネントのライセンス認証

Adobe® Premiere® Elements® のコンポーネントには、コーデックなど、初めて使用するときにライセンス認証を必要とするものがあります。例えば、特定の形式に初めて書き出そうとしたときに、コンポーネントをライセンス認証するように求められることがあります。

インターネットに接続している場合は、コンポーネントのライセンス認証が自動的に行われます。インターネットに接続していない場合は、コンポーネントのライセンス認証ダイアログボックスが表示されます。

1 コンポーネントのライセンス認証ダイアログボックスが表示されたら、インターネットに接続します。



- 2 コンポーネントのライセンス認証ダイアログボックスで、「コピー」ボタンをクリックしてシリアル番号をコピーします。
- 3 URL をクリックして、ライセンス認証の Web サイトに進みます。
- 4 この Web サイトの ID ボックスにシリアル番号をペーストします。
- 5 自分が住んでいる国／地域と製品を選択して、「送信」をクリックします。  
ライセンス認証の Web サイトに、ロック解除キーが表示されます。
- 6 ロック解除キーをコピーして、コンポーネントのライセンス認証ダイアログボックスにペーストし、「OK」をクリックします。

## タイムラインまたはシーンラインからの書き出し

タスクパネルの書き出しビューを使用してプロジェクトおよびファイルを保存したり共有したりするのに加えて、ファイル／書き出しコマンドを使用してプロジェクトや個々のクリップを保存することもできます。

### 静止画でのフレームの書き出し

ムービーや静止画クリップは、すべて静止画ファイルとして書き出すことができます。タイムラインやモニタパネルで、時間インジケータのあるフレームが書き出されます。書き出しが完了すると、フレームがタスクパネルのプロジェクトビューに表示されます。

- 1 次のいずれかの操作を行います。
  - ・ シーンラインを使用している場合は、モニタパネルで、書き出すフレームまで時間インジケータ  をドラッグします。
  - ・ タイムラインを使用している場合は、タイムラインで、書き出すフレームまで時間インジケータ  をドラッグします。

 最適な結果を得るには、動きの少ないフレームを選択してください。

- 2 (オプション) フレームのインターレースを解除します。これにより、書き出す画像の画質を大幅に向上させることができます。インターレースを解除するには、タイムラインで書き出すフレームを選択します。クリップ／ビデオオプション／フレームの保持を選択します。「インターレース解除」を選択して、「OK」をクリックします。

 Photoshop Elements がインストールされている場合は、Photoshop Elements で書き出した画像のインターレースを解除することができます。写真編集モードで、フィルタ／ビデオ／インターレース解除を選択します。

- 3 モニタパネルの下部のフリーズフレームボタン  をクリックします。
- 4 「書き出し」をクリックし、必要に応じて設定を選択して「OK」をクリックします。
- 5 保存先とファイル名を指定して、「保存」をクリックします。書き出しを取り消すには、Esc キーを押します。取り消し操作には数秒かかる場合があります。

### 関連項目

123 ページの「[ビデオフレームの書き出し](#)」

271 ページの「[静止画のシーケンスとしてのクリップの書き出し](#)」

## 静止画のシーケンスとしてのクリップの書き出し

クリップやムービーを静止画のシーケンス（連番付き静止画）として書き出すことができます。各フレームはそれぞれ別の静止画ファイルになります。静止画のシーケンスとして書き出す機能は、ビデオ形式をサポートせず、静止画シーケンスを必要とするアニメーションや 3D アプリケーションで書き出したクリップを使用したい場合に便利です。静止画シーケンスを書き出すと、Adobe® Premiere® Elements® によりファイルに自動的に番号が割り当てられます。

- 1 次のいずれかの操作を行います。
  - タイムラインまたはシーンラインを選択し、ファイル／書き出し／ムービーを選択します。
  - タスクパネルでメディアボタン  をクリックし、「プロジェクト」をクリックします。1 つのクリップを選択して、ファイル／書き出し／ムービーを選択します。
- 2 「設定」をクリックします。
- 3 「ファイルの種類」で、静止画シーケンス形式（GIF、JPEG、Targa、TIFF など）を選択します。ムービー形式やアニメーション GIF を選択すると、すべてのフレームは 1 つのファイルに書き出されます。
- 4 「範囲」メニューから書き出すフレームの範囲を選択します。
- 5 「ビデオ」をクリックして、オプションを指定します。
- 6 「キーフレームとレンダリング」をクリックし、オプションを指定して「OK」をクリックします。
- 7 静止画ファイルの書き出し先を指定します。シーケンスファイルが別のファイルと混在していると誤操作の原因となるので、書き出し先は新規でフォルダを作成するか、空のフォルダを指定することをお勧めします。
- 8 シーケンス番号を設定する場合は、ファイル名に番号を付けて入力します。ファイル名に付ける番号の桁数の指定は、番号分の必要桁数を確認して、さらに希望する桁数分のゼロを追加します。例えば、20 フレームを書き出す予定で、ファイル名に 5 桁の番号を割り当てる場合は、先頭のファイル名に「**Car000**」と入力します（以降のファイルには自動的に Car00001、Car00002 ...Car00020 と番号が割り当てられます）。
- 9 「保存」をクリックして静止画シーケンスを書き出します。



ファイル名にシーケンス番号が付けられて書き出され、プロジェクトビューに表示された静止画シーケンス。

### 関連項目

264 ページの「共有の一般設定」

## ファイル／書き出しコマンドを使用したオーディオのみの書き出し

ファイル／書き出し／オーディオを選択してムービーからオーディオだけを書き出す場合、Adobe® Premiere® Elements® は、オーディオを Windows Waveform ファイル（.wav）形式で保存します。オーディオポッドキャスト用など、MP3 または AAC ファイルとして保存する場合は、タスクパネルの共有ビューで「携帯電話および携帯プレーヤ」オプションを使用してオーディオを書き出します。

- 1 タイムラインまたはシーンラインを選択し、ファイル／書き出し／オーディオを選択します。
- 2 オーディオを書き出しダイアログボックスで、「設定」をクリックし、必要に応じて設定を選択して「OK」をクリックします。
- 3 保存先とファイル名を指定して、「保存」をクリックします。

## ファイル／書き出し設定のカスタマイズ

書き出しワークスペースではなく、ファイル／書き出しコマンドを使用してビデオを書き出す場合は、設定を変更して、カスタム設定を [ムービー／フレーム／オーディオ] を書き出しダイアログボックスに保存または読み込むことができます。書き出しコマンドで使用できる一部の設定は、共有ビューのものと同じです。オプションについては、ヘルプの 264 ページの「[共有の一般設定](#)」を参照してください。

- 1 タイムラインまたはシーンラインをクリックします。
- 2 ファイル／書き出し／ムービー、フレームまたはオーディオを選択します。
- 3 [ムービー／フレーム／オーディオ] を書き出しダイアログボックスで「設定」をクリックし、必要に応じてオプションを選択します。
- 4 新しい設定を後で使用できるようにプリセットとして保存するには、「保存」をクリックし、名前と説明を入力して、「OK」をクリックします。これらの設定を次回使用する場合は、ムービー書き出し設定ダイアログボックスで「読み込み」をクリックして、このプリセットを選択します。



「保存」ボタンと「読み込み」ボタンを使用すると、頻繁に使用する設定をすばやく保存して適用することができます。設定の保存は、同じプロジェクトから複数の種類のビデオファイル（NTSC ビデオや Web ビデオなど）を作成する場合に特に便利です。

- 5 「OK」をクリックして、[ムービー／フレーム／オーディオ] 書き出し設定ダイアログボックスを閉じます。
- 6 [ムービー／フレーム／オーディオ] を書き出しダイアログボックスで、「キャンセル」をクリックします。

この手順ではクリップは保存されませんが、Adobe® Premiere® Elements® はその後の書き出し操作に新しい設定を適用します。

書き出し設定はプロジェクトを操作しても更新されませんが、書き出しを行うときは、書き出し設定が正しいかどうかを常に確認することをお勧めします。オプションを変更した場合は、プリセットに名前を付けて保存しておくと、その後のプロジェクトで利用することができます。作成したすべてのプリセットは、初期設定のプリセットとともに、書き出しビューまたは書き出しダイアログボックスのプリセットメニューに一覧表示されます。

一部のキャプチャカードソフトウェアやプラグインソフトウェアには、特定のオプションを含む独自のダイアログボックスがあります。実際の画面にこのユーザガイドとは異なるオプションが表示される場合は、キャプチャカードやプラグインの取扱説明書を参照してください。

## 一般書き出し設定

書き出し設定ダイアログボックスの一般パネルでは、次のオプションを設定することができます（これらのオプションは、ファイル／書き出しコマンドを使用して書き出す場合に表示されます）。

**ファイルの種類** 書き出すファイルの種類を指定します。

**編集設定** 選択したファイルの種類に応じて表示されます。アニメーション GIF または GIF シーケンスの場合は、次の詳細設定オプションが表示されます。

- **ディザリング** Web ブラウザで使用する Web セーフカラーパレットで利用できないカラーをシミュレートします。ディザリングでは、カラーパレットで利用できるカラーのピクセルで合成したパターンを使用して、利用できないカラーをシミュレートします。ディザリングしたカラーは粒子が粗くなりますが、視覚的なカラーの範囲を広げ、グラデーション効果を高めることができます。このオプションの選択を解除すると、利用できないカラーはパレット内の近似色に置き換えられます。この結果、カラーの段階的な変化が不自然になる場合があります。
- **透明度メニュー** 次のオプションがあります。「なし」を選択すると、ムービーが不透明な四角で作成されます。「ハードエッジ」を選択すると、任意のカラーが透明な領域に変換されます。「カラー」をクリックすると、透明にするカラーを指定できます。「ソフトエッジ」を選択すると、任意のカラーを透明な領域に変換して境界をぼかします。
- **ループ再生** 選択すると、アニメーション GIF が停止せずに続けて再生されます。アニメーション GIF を 1 回だけ再生して停止する場合は、このオプションをオフにします。このオプションは GIF シーケンスでは利用できません。

**範囲** 書き出すフレームの時間範囲を指定します。「ワークエリアバー」を選択すると、ワークエリアマーカーで設定されているフレーム範囲が書き出されます。モニタパネルから書き出す場合は、インポイントとアウトポイントを設定し、「インからアウト」を選択すると、設定された範囲のみを書き出すことができます。

**ビデオを書き出し** ビデオトラックの書き出しが有効になります。オフにすると、ビデオトラックの書き出しが無効になります。

**オーディオを書き出し** オーディオトラックの書き出しが有効になります。オフにすると、オーディオトラックの書き出しが無効になります。

**終了時にプロジェクトに追加** 書き出しの終了時に書き出したファイルをタスクパネルのプロジェクトビューに追加します。

**終了時にビープ音** 書き出しの終了時に通知音を鳴らすように指定します。

**埋め込みオプション** いくつかのオプションがあります。「プロジェクト」を選択すると、書き出すファイルに「オリジナルを編集」コマンドに必要な情報が書き込まれます。この情報をファイルに書き込んでおくと、別の Adobe® Premiere® Elements® プロジェクトやこのコマンドをサポートする別のアプリケーションからオリジナルプロジェクトを開いて編集することができます。「なし」を選択すると、情報は書き込まれません。このオプションは AVI、QuickTime および WAV 形式でのみ有効になり、初期設定ではオンになっています。

## ビデオの書き出し設定

書き出し設定ダイアログボックスのビデオパネルでは、次のオプションを設定することができます（これらのオプションは、ファイル／書き出しコマンドを使用して書き出す場合に表示されます）。

**圧縮** テレビ方式に適したコーデックを指定します。

**色深度** 書き出すビデオで使用する色深度を指定します。選択した圧縮形式が色深度を 1 種類しかサポートしていない場合、このメニューは使用できません。

**フレームサイズ** 書き出すビデオフレームのサイズをピクセル単位で指定します。縦横比が 4 : 3 になるように設定すると、フレームサイズが通常のテレビで使用されている 4 : 3 の縦横比に制限されます。コーデックによっては、サポートするフレームサイズが制限されます。フレームサイズを大きくすると表示が鮮明になりますが、再生時に使用するディスク容量が多くなり、処理時間が長くなります。このため、コンピュータの処理速度が遅いと、再生品質が低下することがあります。

**フレームレート** ビデオを書き出すときの 1 秒あたりのフレーム数を指定します。コーデックによっては、サポートするフレームレートが制限されます。フレームレートを増やすとモーションがスムーズになりますが、より多くのディスク容量が必要になります（モーションがスムーズになるかどうかは、ソースクリップのオリジナルのフレームレートに応じて異なります）。

**ピクセル縦横比** 書き出すファイルのピクセル縦横比を指定します。DV AVI として書き出す場合は、テレビ方式に応じて 4 種類ある D1/DV NTSC または DV PAL 縦横比のいずれかを選択します。それ以外の場合は、ソースビデオに合わせてオプションを選択するか、配信先に合わせてオプションを選択します。例えば、アニメーション GIF は、ピクセルを正方形とし

て表示するコンピュータの画面で表示する場合がほとんどなので、最も適切な縦横比は 1.0 になります。出力形式のピクセル縦横比（カッコ内の数字）が 1.0 以外の場合は、正方形以外のピクセルが使用されます。これは DV AVI の縦横比に該当します。

**画質** 書き出すビデオの画質を指定します。それに伴って使用するディスク容量も決定します。同じコーデックを使用してキャプチャと書き出しを行い、ビデオのプレビューをレンダリングしておく、書き出し画質設定とオリジナルのキャプチャ画質設定を一致させることで、レンダリングに要する時間を節約することができます。オリジナルのキャプチャ画質以上の画質に設定しても、画質は向上せず、レンダリングの処理時間が長くなるだけです。

**注意：**画質スライダは、一部のコーデックでは使用できません。

**データレートの制限** 書き出したビデオの再生時に生成されるビデオデータの最大量を指定します（このオプションは、選択した圧縮形式によっては指定できません）。

**注意：**画質とデータレートに相関関係があるコーデックの場合、一方のオプションを調整すると、もう一方のオプションも変化します。

**再圧縮** Adobe® Premiere® Elements® は、指定したデータレート以下でビデオファイルを書き出すことができます。「常時」を選択すると、指定したデータレート以下のフレームも含めてすべてのフレームが圧縮されます。「データレートを維持」を選択すると、指定したデータレートを超過するフレームのみが圧縮され、画質が保たれます。既に圧縮されているフレームを再圧縮すると、画質が低下することがあります。「再圧縮」の選択を解除すると、プログラムで編集していないクリップについては、この圧縮設定は適用されません。

## キーフレームとレンダリングの書き出し設定

書き出し設定ダイアログボックスの一般パネルでは、次のオプションを設定することができます（これらのオプションは、ファイル／書き出しコマンドを使用して書き出す場合に表示されます）。

ムービー書き出し設定ダイアログボックスのキーフレームとレンダリングパネルでは、次のオプションを設定することができます。

**bit 数** 書き出すムービーの bit 数を指定します。「プロジェクト設定を使用」を選択すると、プロジェクトで指定されている設定が使用されます。「8 bit」を選択すると、8 bit になります。「最大」を選択すると、選択したコーデックで使用可能な最大 bit 数になります。

**フィールド** 「なし」を選択すると、プログレッシブスキャンが行われます。コンピュータディスプレイ上への表示やモーションピクチャフィルムに適した設定です。NTSC、PAL、SECAM などのインターレースメディア用のビデオを書き出す場合は、「奇数フィールドから」または「偶数フィールドから」（初期設定）を選択します。DV フッテージは「偶数フィールドから」が標準です。

**ビデオフッテージのインターレースを解除** フッテージのインターレースを解除します。インターレースされているビデオコンテンツを、モーションピクチャフィルムやプログレッシブスキャンビデオなどのインターレースされていないメディアに書き出す場合は、このオプションを選択します。インターレースを解除しておいたほうが、Adobe After Effects などの合成用プログラムでエフェクトを適用する場合などは、より適切な結果を得ることができます。ビデオコンテンツにフィールドがない場合は、このオプションを選択せずに、「フィールド」オプションで「なし」を選択します。

**静止画像の最適化** 静止画を書き出すときにディスク容量を節約します。書き出したビデオファイルが静止画をうまく再生できない場合のみ、このオプションの選択を解除してください。

**キーフレームを ## フレーム** ビデオを書き出すときにコーデックがキーフレームを作成する頻度をフレーム数で指定します。

**マーカー位置にキーフレームを追加** タイムライン上でマーカーが置かれている位置にのみキーフレームが作成されます。このオプションを使用するには、タイムラインにマーカーを設定する必要があります。

**編集位置にキーフレームを追加** タイムラインの編集ポイントにキーフレームが作成されます。

もともと圧縮のキーフレームの指定を許可していないコーデックもあります。キーフレームを制御できないコーデックでは、このオプションは使用できません。

## オーディオの書き出し設定

書き出し設定ダイアログボックスのオーディオパネルでは、次のオプションを設定することができます（これらのオプションは、ファイル／書き出しコマンドを使用して書き出す場合に表示されます）。

**圧縮** オーディオを圧縮するときに Adobe® Premiere® Elements® が適用するコーデックを指定します。使用できるコーデックは、書き出し設定ダイアログボックスの一般パネルで指定したファイルの種類に応じて異なります。ファイルの種類やキャプチャカードによっては、未圧縮のオーディオのみをサポートするものもあります。最高の音質が得られますが、より多くのディスク容量が必要になります。オーディオコーデックを選択する前に、キャプチャカードの取扱説明書を参照してください。

**サンプルレート** 書き出し時のレートを指定します。レートを高くすると、書き出すファイルの音質は良くなります。レートを低くすると、処理時間が短くなり、処理に必要なディスク容量も少なくなります。CD レベルの品質は「44100 Hz」です。リサンプリングを行ったり、オリジナルのオーディオとは異なるレートを設定した場合も、処理時間が長くなります。オーディオをもともと最終的に使用するサンプルレートでキャプチャしておくと、リサンプリングによる劣化や手間を省くことができます。

**サンプルモード** 書き出し時の bit 数を指定します。bit 数を高くしてステレオチャンネルを選択すると、音質が良くなります。bit 数を低くしてモノラルチャンネルを選択すると、処理時間が短くなり、処理に必要なディスク容量も少なくなります。CD は 16 bit のステレオチャンネルです。

**出力チャンネル** 書き出すファイルで使用するオーディオチャンネルの数を指定します。初期設定で、ステレオは 2 つのオーディオチャンネルを提供します。モノラルは 1 つのチャンネルを提供します。ステレオトラックをモノラルとして書き出す場合は、オーディオがダウンミックス処理されます。

**インターリーブ** 書き出すファイルのビデオフレームに挿入するオーディオ情報の挿入頻度を指定します。推奨設定については、キャプチャカードの取扱説明書を参照してください。値を「1 フレーム」に設定すると、1 つのフレームが再生されるときにそのフレーム分のデュレーションのオーディオが RAM に読み込まれ、次のフレームが現れるまでそのフレームを再生することができます。再生時にオーディオが途切れる場合は、インターリーブ値がコンピュータのオーディオ処理能力を超えてしまっている可能性があります。値を大きくすると、Adobe® Premiere® Elements® が保存するオーディオセグメントが長くなり、処理頻度が下がりますが、必要な RAM 容量は多くなります。現行のハードディスクでは、1/2 ～ 1 秒のインターリーブ値が適切な設定です。

## 保存および書き出しでサポートされるファイルの種類

次に示す形式でファイルを書き出すことができます。ファイル／書き出しコマンドと書き出しワークスペースのどちらを使用するかによって、形式とオプションは異なります。ビデオキャプチャカードを搭載している場合や、他社製のプラグインを追加している場合には、次に示す以外の形式でもファイルを書き出すことができます。

### 関連項目

52 ページの「[サポートされている読み込み可能なファイルの種類](#)」

## 書き出しでサポートされるビデオ形式

- 3GP
- Adobe® Flash® Video (.flv)
- アニメーション GIF

- Filmstrip (.flm)
- Microsoft AVI (.avi)
- Microsoft DV AVI (.avi)
- MPEG1 (マルチメディア互換)
- MPEG1 (VCD 互換、SVCD 互換)
- MPEG2 (マルチメディア互換 .mpg)
- MPEG2 (DVD 互換 .mpg)
- MPEG-2 (HDV .m2t: 1080i 25、1080i 30、720p 25、720p 30)
- MPEG4 (.mp4、.mov、.avi)
- QuickTime (.mov)
- Windows Media (.wmv)

注意: Adobe® Premiere® Elements® は VCD および SVCD 互換 MPEG ファイルを書き出すことができますが、これらのファイルを CD に書き込むには、VCD オーサリングソフトやディスク書き込みプログラムを使用する必要があります。

## 書き出しでサポートされる静止画ファイル形式

- Adobe Title Designer (.prtl)
- GIF (.gif)
- JPEG (.jpg、.jpe、.jpeg、.jfif)
- TIFF (.tif、.tiff)
- Truevision Targa (.tga)
- Windows Bitmap (.bmp)

## 書き出しでサポートされるシーケンス形式

- GIF シーケンス
- JPEG シーケンス
- Targa シーケンス
- TIFF シーケンス
- BMP シーケンス

## 書き出しでサポートされるオーディオ形式

- Adaptive multi-rate 圧縮 (.amr)
- Advanced Audio Coding (.aac)
- Microsoft AVI (.avi)
- Mp3® オーディオ (.mp3)
- MPEG4 (.mp4)
- QuickTime (.mov)
- WAV (.wav)



**注意：**Adobe® Premiere® Elements® では、独立した .ac3 ファイル、.vob (DVD)、.mod (SD ベースビデオカメラ) ファイルの Dolby AC3 オーディオの読み込みは可能ですが、オーディオは Dolby Digital Stereo でしか書き出すことはできません。

**注意：**ポッドキャスト用に書き出すには、オーディオ専用の Mp3 または AAC を使用します。

## 圧縮とデータレートの基本

### 圧縮形式について

ムービーを書き出すときは、コーデックを選択します。コーデックとは、ビデオの情報を DVD などに保存転送する際に使用する圧縮方法と、圧縮した情報を再び表示できるようにする解凍方式が対になっているものです。「コーデック (Codec)」とは、圧縮 (COmpression) および解凍 (DECompression) を省略したものです。圧縮時には、元のファイルにある繰り返しの情報や不要な情報が削除されるので、元のファイルの情報が若干失われます。このため、ほとんどのコーデックでは品質が劣化します。一部のコーデックでは、品質の劣化を最小限に抑えて画質を高いレベルで保つことができます。特に、DV および MPEG コーデックは、高画質を保持します。ビデオを圧縮することで、ファイルサイズが小さくなり、データ転送レートが低くなるので、再生がスムーズになり、少ない容量で保存できるようになります。また、コーデックにはさまざまな種類があります。1 つのコーデックではあらゆる状況で最適な結果を得ることができない場合があります。例えば、アニメーションの圧縮に最適なコーデックは、一般的に実写の動画の圧縮には適していません。Adobe® Premiere® Elements® から書き出すときは、配信メディアを選択するだけで、最適なコーデックが自動的に選択されます。

ムービーをハードディスクや CD で再生できるように書き出す場合は、ビデオ書き出し用のコーデックは、視聴するユーザの再生環境に適したものを使用してください。デジタルビデオや Web 用のほとんどのコーデックは、大部分のシステムが既に対応しています。ただし、特定の製品固有のコーデックを使用する場合は、対象となるユーザが同じ製品を使用していることと、そのコーデックを容易に入手できることを確認してください。

DVD の作成やテープへの書き込みを行う場合は、コーデックの互換性を考慮する必要はありません。ファイルを再生するためのハードウェアがあれば、ムービーを表示できます。

### データレートについて

一部のビデオコーデックでは、データレートを指定することができます。データレートとは、1 秒あたりに処理するビデオ情報の量を制御するものです。実際のデータレートは各フレームの映像や音声に応じて変化するので、Adobe® Premiere® Elements® では最大のデータレートに自動的に設定されます。

データレートは、ビデオの用途に応じて指定します。以下は、いくつかの用途で想定されるデータレートのガイドラインです。

**DVD の作成** データレートは、プログラム全体を DVD の空き容量に収録できると同時に、最高の画質が得られるように調整します。初期設定では、DVD データレートは Adobe® Premiere® Elements® により自動的に調整されます。

**DV 以外のビデオテープの作成** ビデオをハードディスクから録画デバイスで再生できるように、データレートはハードディスクのデータ転送レートの範囲内で設定します。ハードディスクのデータ転送レートについては、取扱説明書を参照してください。

**ハードディスクでの再生** ユーザのハードディスクの一般的なデータ転送レートを把握し、そのレートに応じてデータレートを設定します。一般的に、7200 rpm のハードディスクでは、データレートは最大 20 ～ 35 MB/ 秒になります。これに対し、デジタルビデオの平均データレートは 3.6 MB/ 秒です。このため、高画質で再生するためにデータレートを 20 ～ 35 MB/ 秒に設定する必要はありません。しかし、書き出したビデオを別の編集システムや Adobe After Effects などの合成アプリケーションで使用する場合は、できるだけ最高の画質で書き出す必要があります。可逆圧縮 (情報を破棄しない圧縮形式) を使用し、編集システムがビデオのキャプチャや編集用にサポートしているデータレートを指定します。

**CD-ROM での再生** データレートは、CD ドライブの速度に応じて異なります。例えば、倍速 CD-ROM ドライブ（300 キロバイト / 秒）用の最終ビデオファイルを準備する場合は、ドライブのデータレートとデータの移動時に発生するシステムオーバーヘッドの両方を考慮して、150 ～ 200 キロバイト / 秒に指定します。

**イントラネットでの再生** イントラネットの速度に応じて、100 キロバイト / 秒以上で設定します。イントラネットとは、インターネット標準技術に基づく企業内ネットワークやプライベートネットワークのことです。イントラネットは使用対象が限られているので、標準の電話線よりも通信が高品質になります。このため、通常はインターネットよりはるかに高速です。

**Web 経由でのストリーミングビデオ** 数年前に比べるとダイヤルアップ接続のユーザ数は少なくなっていますが、できるだけ多くのユーザがファイルを視聴できるように、ダイヤルアップ接続でインターネットにアクセスしているユーザも考慮してデータレートを設定する必要があります。Web 経由でストリーミングビデオを公開する場合は、一般的なモデムの帯域幅（56 Kbps 以下）に合わせてレートを低く設定します。対象となるユーザが DSL やケーブルモデムサービスなどのブロードバンドインターネットアクセスを利用している場合は、高いビットレートを使用します。

**携帯端末での再生** 携帯端末でファイルを再生する場合は、サイズや容量が比較的小さくなり、接続速度も低くなるので、適切なデータレートを指定することが非常に重要になります。通常は、デバイスに応じて 8 ～ 90 キロバイト / 秒の範囲で指定します。Adobe® Premiere® Elements® の QuickTime プリセット書き出しオプションを選択し、ハンドヘルドデバイスでの再生に合わせてファイルを書き出すこともできます。

**Web 経由でのビデオファイルのダウンロード** Web 経由の場合、ファイルのダウンロードに要する時間を考慮する必要があるため、データレートよりもビデオファイルのサイズを重視します。ただし、ダウンロードビデオのデータレートは低くしたほうがビデオファイルのサイズが小さくなるので、より短時間でダウンロードすることができます。

## 関連項目

23 ページの「[クリップのプロパティの表示](#)」

## 圧縮キーフレームについて

圧縮のキーフレームは、オーディオ音量やクリップの回転など、トラックまたはクリッププロパティの制御に使用するキーフレームとは異なります。Adobe® Premiere® Elements® は、ムービーを書き出す場合、一定の間隔で圧縮のキーフレームを自動的に配置します。圧縮時には、これらの圧縮のキーフレームは完全なフレームとして保存されます。キーフレーム間にあるフレームは中間フレームと呼ばれます。Adobe® Premiere® Elements® は、中間フレームを前のフレームとそれぞれ比較し、変更されているデータのみを保存します。この結果、キーフレームの間隔に応じて、ファイルサイズを大幅に小さくすることができます。キーフレームの間隔を広くして、中間フレームの数を増やすと、ファイルサイズは小さくなりますが、画質や再生品質は落ちます。キーフレームの間隔を狭めて、中間フレームの数を減らすと、ファイルサイズは非常に大きくなりますが、画質や再生品質は向上します。

例えば、人が話している様子を正面から撮影したビデオの場合、フレームとフレームの間で変わるのは口と顔の表情だけであるため、動きの多いビデオよりもファイルサイズは小さくなります。一方、スポーツイベントのビデオでは、フレームとフレームの間でアクションが大きく変化するので、多くのキーフレームと中間フレームが必要になります。この結果、ファイルサイズが大きくなるか、再生品質が低下するかのどちらかになります。どちらになるかはビデオの圧縮率によって決まります。

圧縮形式の設定は、バランスを取る作業と言えます。ビデオ素材の種類、最終的な配信形式、対象となるユーザという 3 つの要素間で設定を調整します。多くの場合、試行錯誤を繰り返すことで最適な圧縮設定が得られます。

## プロジェクトのコピー

### プロジェクトのコピー

- 1 ファイル／プロジェクトコピーを選択します。

- 2 プロジェクトのコピーダイアログボックスで、「プロジェクトをコピー」を選択してトリミングされたプロジェクトをコピーするか、「プロジェクトをすべてコピー」を選択してすべてのアセットを含むトリミングされていないプロジェクトを新しい場所に保存します。
- 3 プロジェクトのフォルダを指定するには、「参照」ボタンをクリックしてフォルダを選択します。フォルダの参照ダイアログボックスで、「新しいフォルダの作成」をクリックして新しいフォルダを作成することもできます。
- 4 フォルダを指定したら「OK」をクリックし、もう一度「OK」をクリックして、プロジェクトのコピーダイアログボックスを閉じます。

Adobe® Premiere® Elements® は、新しいファイルを「トリミング」（「プロジェクトをコピー」を選択した場合）または「コピー」（「プロジェクトをすべてコピー」を選択した場合）で始まる名前のフォルダに保存します。

## コピーしたプロジェクトについて

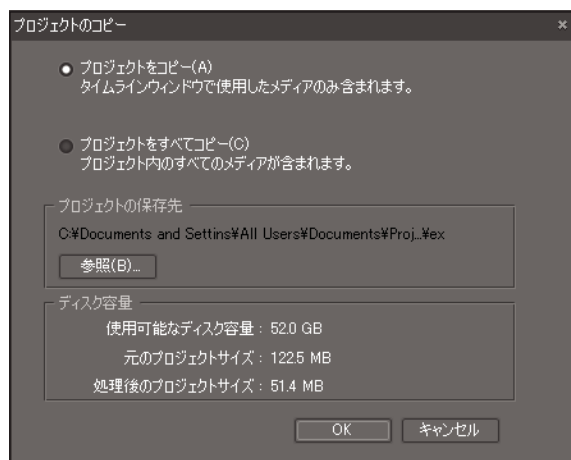
プロジェクトコピー機能は、さらに編集を行うためや、保管を目的として、プロジェクトとそのメディアを任意のフォルダにコピーする場合に使用します。この機能を使用して、完成していないプロジェクトを別のコンピュータ上で編集するために準備したり、複数のフォルダまたはドライブにあるメディアのコピーを 1 つのフォルダに集めることができます。また、既に完成しているプロジェクトの場合でも、プロジェクトのコピーを作成する前に、実際に利用されている部分だけが残らないように、メディアの不必要な部分をトリミングすることもできます。プロジェクトコピー機能には、「プロジェクトをコピー」と「プロジェクトをすべてコピー」の 2 つのオプションがあります。「プロジェクトをすべてコピー」では、プロジェクト内のメディア自体はトリミングされないため、「プロジェクトをコピー」の場合よりもサイズの大きいファイルが多くフォルダに含まれるようになります。

**プロジェクトをコピー** 新しいプロジェクトファイルと、オリジナルのタイムラインまたはシーンラインで使用されている各クリップが、編集後の長さによりトリミングされた状態でフォルダに集められます。トリミングされたプロジェクトでは、プロジェクトをコピーした後で細かい調整を行えるように、トリミングされた各クリップのインポイントの前とアウトポイントの後ろに予備フレームとして 30 フレーム分が余分に付加されています。トリミングされたプロジェクトでは、レンダリングされたプレビューとオーディオプレビュー（最適化されたオーディオ）とともに、未使用のメディアが除外されます。Adobe® Premiere® Elements® は、トリミングされたプロジェクトが開かれたときに、新しいオーディオプレビューを自動的に作成します（レンダリングされたプレビューは作成しません）。プロジェクトのファイル名と一致するように、トリミングされたプロジェクト内のクリップのファイル名が変更されます。このオプションは、プロジェクトをハードディスクから削除する前に、完成したプロジェクトを保存に適した状態に整えるのに使用します。

**注意：**プロジェクトコピーは、トリミングされたクリップのインポイントおよびアウトポイントの外側にあるエフェクトキーフレームとクリップマーカーを保持します。

**プロジェクトをすべてコピー** 新しいプロジェクトファイルと、オリジナルプロジェクトのタスクパネルのプロジェクトビューにあるすべてのメディアの完全なコピーが含まれたフォルダが作成されます。タイムラインまたはシーンラインで使用されているかどうかにかかわらず、すべてのメディアがコピーされます。「プロジェクトをコピー」とは異なり、レンダリングされたすべてのプレビューファイルが保存されます。このオプションは、プロジェクトに属しているすべてのファイルのコピーを 1 つのフォルダに集めるのに使用します。これにより、プロジェクトを容易に別のコンピュータに移動したり、後で開いて編集したりすることができます。

 プロジェクトフォルダのコピーは容量が大きくなることがあるため、プロジェクトをコンピュータ間で移動する場合は、外付けのハードディスクにコピーすることをお勧めします。また、ディスク書き込みプログラムを使用して、トリミングまたはコピーされたプロジェクトフォルダをコピーまたは別のコンピュータに移動する目的で DVD に書き込むこともできます。



プロジェクトのコピーダイアログボックス

## 第 16 章：キーボードショートカット

Adobe® Premiere® Elements® には、はじめから初期設定のショートカットセットが用意されています。ほとんどのメニュー項目、ボタン、ツールに対して、独自にキーボードショートカットを設定することもできます。

### 初期設定のショートカットの使用

#### キーボードショートカットについて

作業のほとんどは、マウスよりもショートカットキーを使用したほうがすばやく実行できます。Adobe® Premiere® Elements® には、はじめから初期設定のショートカットセットが用意されています。また、編集／キーボードショートカットを使用して、ショートカットを表示し、変更することができます。

#### 関連項目

281 ページの「[カスタムキーボードショートカットの作成](#)」

#### ツール、ボタンおよびメニューコマンドのキーボードショートカットの確認

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ツールまたはボタンのショートカットキーを確認する場合は、ツールチップが表示されるまで、ツールまたはボタンの上にマウスカーソルを合わせます。ショートカットが使用できる場合は、ツールの説明の後ろにそのショートカットが表示されます。
- メニューコマンドのキーボードショートカットを確認する場合は、コマンドの右側に表示されるショートカットキーを参照します。
- ツールヒントやメニューに表示されないショートカットキーの場合は、編集／キーボードショートカットを選択し、参照します。

### ショートカットのカスタマイズ

#### カスタムキーボードショートカットの作成

既定のショートカットキーを使用するだけでなく、ほとんどすべてのメニューコマンド、ボタンおよびツールに新たにショートカットを割り当てることができます。さまざまなショートカットセットを保存しておいて、使用場面に応じて使い分けることもできます。

1 編集／キーボードショートカットを選択します。

2 キーボードショートカットダイアログボックスで、ポップアップメニューからオプションを選択します。

- 「アプリケーション」を選択すると、メインメニューのコマンドが、カテゴリ別に表示されます。
- 「ウィンドウ」を選択すると、ウィンドウのボタンおよびポップアップメニューに関連するコマンドが表示されます。

3 「コマンド」列に、ショートカットを作成するコマンドを表示します。必要に応じて、カテゴリ名のとなりの右向きの三角形をクリックして、そのカテゴリに含まれるコマンドを表示します。

4 アイテムのショートカットフィールドをクリックして選択します。

5 次のいずれかの操作を行います。

- ショートカットを追加するには、ショートカットに割り当てたいキーを押します。

**注意：**ショートカットが別のコマンドで使用されている場合は、ダイアログボックスの一番下に警告メッセージが表示されます。

- ショートカットを消去するには、「消去」をクリックします。
- 上のいずれかの操作を取り消すには、「取り消し」をクリックします。

6 作成するカスタムショートカットの数に応じて、上記の手順を繰り返します。完了したら、「別名で保存」ボタンをクリックし、キーセットの名前を入力して、「保存」ボタンをクリックします。

**注意：**オペレーティングシステムによって予約され、Adobe® Premiere® Elements® 用に割り当てることができないキーもあります。また、テンキーの数字キーや + (プラス) キーおよび - (マイナス) キーは、相対的なタイムコード値を入力するために必要なので、割り当てることができません。キーボード上の数字キーはショートカットとして割り当てることができません。

## ショートカットの削除

❖ キーボードショートカットダイアログボックスで、次のいずれかの操作を行います。

- ショートカットを1つずつ削除するには、ショートカットを選択して「消去」をクリックします。
- ショートカットのカスタムセットを削除するには、セットのポップアップメニューでキーセットを選択して「削除」をクリックします。削除を確認するダイアログが表示されたら、「削除」ボタンをクリックして削除を実行します。

## ほかのショートカットのセットへの切り替え

❖ 編集／キーボードショートカットを選択して、使用するショートカットセットをセットのポップアップメニューから選択します。

## 第 17 章：トラブルシューティング

Adobe Premiere Elements を使用しているときに問題が発生した場合は、この章をお読みになり、Adobe Premiere Elements のサポート Web サイトなどの Web リソースを確認するか、カスタマーサービスにお問い合わせください。

### ヘルプ情報と基本的なトラブルシューティング

#### 製品のヘルプ情報

アドビ システムズ社では、製品に関するヘルプやトラブルシューティングに利用できるさまざまなリソースを提供しています。

**Adobe.com/jp のサポート** アドビ システムズ社の Web サイト (<http://www.adobe.com/jp>) には、最新のトラブルシューティング情報などを参照できるサポートページ（ヘルプ／オンラインサポートを選択）に加え、ユーザフォーラム、ヒントとチュートリアル、トレーニングなど、幅広いリソースが用意されています。

 Adobe Premiere Elements の使用時に表示されたエラーに関してサポートが必要な場合は、エラーダイアログに表示されているエラーメッセージをメモしておき、サポートデータベースやオンラインフォーラムで検索するか、フォーラムで質問として投稿してください。

**Adobe Expert Support (アドビエキスパートサポート)** Adobe Expert Support（有償サポート）では、問題を熟知したプロフェッショナルスタッフによるマンツーマンのサポートを受けることができます。詳しくは、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

**製品のヘルプ** 製品情報や機能の説明、詳細な手順を参照することができます。ヘルプ／Adobe Premiere Elements ヘルプを選択してください。

#### トラブルシューティングをはじめる前に

Adobe Premiere Elements の使用中に問題が発生した場合は、以下のトラブルシューティングのガイドラインに従って解決策を見つけてください。

**問題の定義** これはトラブルシューティングの最初のステップです。問題は、単純な原因と結果の文で定義することができます。例えば、「ファイルを読み込もうとしたら、Adobe Premiere Elements でエラーが表示されました」のように定義します。問題を定義することで、比較テストの対象とすべき問題が明らかになります。この例では、問題の原因をファイル、操作、ファイルと操作の組み合わせの 3 つのいずれかに絞り込んで、トラブルシューティングを進めることができます。

**比較テストの実行** 同様の条件下で同じ問題が発生するかどうかを確認します。この作業により、問題の原因をより明確に定義することができます。ファイルが原因で問題が発生している場合は、別の同様のファイルでも同じ問題が発生するかどうかを確認します。また、同じファイルを別のアプリケーションで使用したときにも問題が発生するかどうかを確認します。例えば、ビデオファイルが Adobe Premiere Elements で正常に再生されない場合は、Windows Media Player で再生してみます。

**問題の分離** 問題の原因と考えられる問題を 1 つずつ取り除いていきます。問題を取り除いていくことで、問題の実際の原因とその解決策に近づくことができます。例えば、タイトルを含むプロジェクトをレンダリングするときに問題が発生する場合は、タイトルを除外して試してみます。タイトルを除外したときに問題が発生しなくなった場合は、タイトルファイルが破損していると考えられます。この場合、問題を解決するには、タイトルファイルを作成し直して、プロジェクトのタイトルファイルと置き換えます。



## ビデオカメラからの取り込み（キャプチャ）

### デジタルビデオカメラがスリープモードになる

キャプチャパネルを閉じてもう一度開きます。または、キャプチャパネルを閉じ、ビデオカメラの電源を一旦切って入れ直してから、キャプチャパネルをもう一度開きます。多くのビデオカメラでは、AC 電源に接続してテープを取り出すと、スリープモードが無効になります。

 ビデオカメラなどの接続機器からの取り込み時にエラーなどの問題が発生した場合は、ビデオカメラ、テープデッキまたはキャプチャカードの取扱説明書も参照してください。

### キャプチャパネルでビデオの粒子が粗い、ピクセル化が目立つまたは表示が不安定になる

ハードディスクのデータ転送レートに関する最低要件を満たしている場合、このプレビューに関する事柄は特に問題にはなりません。Adobe Premiere Elements はビデオを最高品質でキャプチャして保存します（必要システム構成については、[www.adobe.com/jp](http://www.adobe.com/jp) で Adobe Premiere Elements の製品ページを参照してください）。

### ビデオカメラがキャプチャパネルで認識されない

ビデオカメラがキャプチャパネルで認識されない場合、キャプチャパネルの上部付近に「キャプチャデバイスオフライン」と表示され、キャプチャパネルのプレビューエリア全体が黒く表示されます。

**1** デバイスおよび Adobe Premiere Elements がキャプチャ用に正しく設定されていることを確認するには、次の項目を確認します。

- デバイスがサポートしているケーブルの種類に応じて、FireWire / iLink / IEEE1394 ケーブル（推奨）または USB 2.0 ケーブルでデバイスがしっかりと接続されている。デバイスが正しく設定されると、マイコンピュータに表示されます（デバイスの詳細情報および設定手順については、付属の取扱説明書を参照してください）。

**注意：** USB 2.0 デバイスの接続に問題がある場合は、USB 1.0 ポートではなく、USB 2.0 ポートに接続していることも確認してください。

- デバイス側の状態が再生モード、ビデオモード、VTR モードになっている。
- Adobe Premiere Elements のデバイスコントロールの環境設定がデバイスに適したオプションに設定されている（DV/HDV または USB ビデオクラス 1.0）。このオプションを設定するには、キャプチャパネルで右クリックして、「デバイスコントロール」を選択します。

**2** Adobe Premiere Elements を再起動します（DV ビデオカメラの電源は入れたままにしておきます）。キャプチャパネルを開き、再生ボタンをクリックして、キャプチャプレビューエリアの任意の場所をクリックします。

**注意：** デジタルビデオカメラまたはデジタルカメラ以外のデバイスからメディアを取り込むには、メディアをキャプチャするのではなく、Media Downloader を使用して読み込む必要があります。49 ページの「[Media Downloader を使用したファイルの追加](#)」を参照してください。

#### 関連項目

38 ページの「[ビデオキャプチャのためのプロジェクトの準備](#)」

52 ページの「[サポートされている読み込み可能なファイルの種類](#)」

## 読み込み

### 読み込んだ画像の一部が切り落とされたり、引き伸ばされたり、押しつぶされたりしているように見える

画像編集アプリケーションでは、通常、正方形ピクセルを使用して画像を扱います。しかし、Adobe Premiere Elements やその他のビデオ編集アプリケーションは、ほとんどの場合、ビデオファイルを長方形のような非正方形ピクセルで処理します。Adobe Premiere Elements は、正方形ピクセルの画像をビデオフレームに収まるように自動的に調整するため、画像の端が切れたり、変形することがあります。例えば、720 x 480 の正方形ピクセルの画像を DV-NTSC フレームサイズ (720 x 480 の非正方形ピクセル) に合わせて調整すると、押しつぶされたように表示されます。

この問題の解決方法は 2 つあります。

- ビデオフレームに収まるサイズで正方形ピクセルの画像を作成します。イメージを DV-NTSC フッテージと組み合わせている場合は、720 x 534 のフレームサイズを使用します。D1-NTSC の場合は 720 x 540 のフレームサイズを、D1/DV-PAL の場合は 768 x 576 のフレームサイズを使用します。
- タスクパネルのプロジェクトビューで正方形ピクセルの画像を選択し、ファイル／フッテージを変換を選択します。「ファイルのピクセル縦横比を使用」を選択します。

 Adobe Photoshop と Adobe Photoshop Elements は、非正方形ピクセルをサポートしています（新規ダイアログボックスで、プリセットメニューから「フィルムとビデオ」オプションを選択します）。

#### 関連項目

54 ページの「[ファイルを追加する際のガイドライン](#)」

62 ページの「[縦横比について](#)」

### ファイルを読み込めない

読み込むファイルの種類および使用されている圧縮形式が Adobe Premiere Elements でサポートされていることを確認してください。サポートされていないファイル形式の場合は、トランスコーダを使用してサポートされている形式（ビデオファイルの DV/AVI やオーディオファイルの WAV など）に変換する必要があります（トランスコーダは、インターネット上からフリーウェアやシェアウェアとして入手できます）。Windows Media Player などの別のアプリケーションでファイルを再生できるかどうかを確認し、ファイルが破損していないかどうかを調べることもできます。

CD-ROM からオーディオファイルを読み込むときは、ファイル形式がサポートされていない場合がほとんどです（CDA など）。Microsoft Windows Media Player を使用して、ファイルを MP3 や WMA などのサポートされている形式に変換してみることをお勧めします。

**重要：**別のアプリケーションで作成したファイルをプロジェクトに追加する前に、内容が著作権で保護されていないかどうかを確認してください。

#### 関連項目

52 ページの「[サポートされている読み込み可能なファイルの種類](#)」

### DVD の内容を読み込めない

DVD が CSS 著作権で保護されている場合、このディスク上のファイルにアクセスできず、エラーになることがあります。Dolby オーディオファイルを読み込む場合、Adobe Premiere Elements ではほとんどの家庭用デバイスから読み込むことができますが、プロ仕様でエンコードされた Dolby オーディオを読み込むことはできません。Adobe Premiere Elements で DVD のファイルを認識できない場合は、そのファイルの形式がサポートされていない可能性があります。

一般に、DVD のコンテンツは VOB ファイルとして収録されています。VOB ファイルにはメニューなどの参照データが含まれているものがあります。または、ビデオトラックとオーディオトラックを個別に、またはこれらのトラックを組み合わせで収録しているものもあります。VOB ファイルの読み込みには時間がかかるので、必要な特定のファイルを確認して、そのファイルだけを読み込むことをお勧めします。

#### 関連項目

49 ページの「[Media Downloader を使用したファイルの追加](#)」

## VOB ファイルの内容を確認する

ほとんどの DVD の場合、VOB ファイルは VIDEO\_TS フォルダにあります。VOB ファイルの内容を確認する最も簡単な方法は、このフォルダを開いて最もサイズの大きいファイルを探すことです。通常、非常に大きい VOB ファイルにはムービーデータが含まれています（ただし、モーションメニューが含まれているファイルもかなり大きい場合があります）。ファイルの内容に関する正確な情報を取得するには、Adobe Premiere Elements の Media Downloader を使用するか、DVD プレーヤーソフトウェアを使用します。VOB ファイルを Adobe Premiere Elements に読み込むと、メディアパネルでファイルの内容をプレビューできます。

**注意：**長編ムービーは、通常 4 ～ 6 個の VOB ファイルで構成されます。

- メニューデータを含む VOB ファイルと、ビデオトラックやオーディオトラックを含む VOB ファイルを見分けるには、Adobe Premiere Elements の Media Downloader を使用します。メニューデータを含むファイルの名前には「Menu」が付いています
- サムネイルプレビューで VOB ファイルの内容を確認するには、VOB を読み取る DVD プレーヤーソフトウェアを使用します。手順については、DVD プレーヤーソフトウェアに付属の取扱説明書を参照してください。
- Windows エクスプローラでファイルサイズを確認するには、ディスクアイコンをダブルクリックし、ディスク上の VOB ファイルに移動して、「サイズ」列に表示される値を確認します。

#### 関連項目

49 ページの「[Media Downloader を使用したファイルの追加](#)」

## 再生とプレビュー

### 再生またはプレビューがぎこちないまたは遅い

Adobe Premiere Elements で利用できるシステムリソースが不足していると、再生がぎこちなくなります。パフォーマンスを改善するには、以下の点に留意してください。

- システムが Adobe Premiere Elements の最低要件を満たしていることを確認してください。システム要件の一覧については、<http://www.adobe.com/jp> で Adobe Premiere Elements の製品ページを参照してください。
- Adobe Premiere Elements で作業を行うときは、ほかのアプリケーションを閉じます。
- プロジェクトの設定がソースファイルに適したものであることを確認します。
- Windows に内蔵されているようなデフラグツールを使用して、ハードディスクのデフラグ（最適化）を行います。手順については、ツールに付属の取扱説明書を参照してください。
- ビデオをキャプチャする場合は、ディスクの空き容量が 20% 以上あることを確認してください。
- デバイスドライバと DirectX および IEEE 1394 コンポーネントを最新のバージョンに更新します。

キャプチャ中にドロップフレームが発生した場合も、再生がごちなくなります。ドロップフレームはデータ転送レートが遅すぎる場合に発生します。キャプチャしたクリップのドロップフレームの有無を確認するには、ファイル／プロパティ情報を選択してクリップのプロパティを表示します。

#### 関連項目

26 ページの「[プロジェクト設定とプリセットについて](#)」

## MPEG ファイルの再生品質が低い、同期がずれている、再生が速すぎるまたはオーディオが再生されない

使用している MPEG ファイルの種類が Adobe Premiere Elements でサポートされていない可能性があります。ファイル形式がサポートされていない場合は、ビデオトランスコードを使用してサポートされている形式（AVI など）に変換してから、再度読み込む必要があります。

**注意：**MPEG ファイルをトランスコードすると、ファイルの品質が若干落ちます。また、MPEG は特に再生や配布用途に適していますが、高圧縮のため、基本的にビデオ編集には適していません。

#### 関連項目

52 ページの「[サポートされている読み込み可能なファイルの種類](#)」

## 再生中に静止画がちらつく

静止画は、通常、ビデオフッターより高い解像度になります。細い水平線が含まれている静止画をテレビで再生すると、それらの線がちらついて表示される場合があります。テレビでは、細い水平線は 2 つのインターレースフィールドのうちの 1 つにしか表示されないため、ちらつきが発生します。ちらつきを抑えるには、ブラー（ガウス）などのエフェクトを適用して、イメージの線をわずかにぼかします。

#### 関連項目

168 ページの「[ブラー（ガウス）](#)」

## 横線によりビデオ画像がぼやける

ビデオカメラの多くは、ビデオの各フレームを 2 つのインターレースフィールドとして録画します。一方のフィールドにはすべての奇数の水平走査線が格納され、もう一方のフィールドにはすべての偶数の水平走査線が格納されます。最初に録画されるフィールドは、優先フィールドと呼ばれます。Adobe Premiere Elements などのビデオ編集プログラムが、奇数フィールド優先のクリップを偶数フィールド優先のクリップと間違えて解釈すると、画像に水平走査線が縞模様映り込みます。

- 1 タイムラインで、横線で画像がぼやけるクリップを選択します。
- 2 クリップ／ビデオオプション／フィールドオプションを選択します。
- 3 「優先フィールドの入れ替え」を選択します。
- 4 処理オプションセクションで、「連続フレームのインターレース」を選択します。
- 5 「OK」をクリックします。

#### 関連項目

65 ページの「[読み込んだインターレースビデオのフィールドオプションの設定](#)」

## DVD の作成

### 書き込みに予想より時間がかかる

ディスクの書き込みにかかる時間は、プロジェクト内のコンテンツの分量、使用しているメディアの種類と速度、DVD レコーダの速度など、いくつかの要素により変化します。

ディスクの書き込みには、意外なほど長い時間がかかる場合があります。書き込み時間をできるだけ短くするには、以下の点に留意してください。

- レコーダの速度に対応したメディアを使用します。
- ディスクの書き込みを開始する前に、ほかのアプリケーションをすべて閉じます。
- Windows に内蔵されているようなデフラグツールを使用して、ハードディスクのデフラグ（最適化）を行います。手順については、ツールに付属の取扱説明書を参照してください。

プロジェクトをディスクに書き込むと、プロジェクトファイルがキャッシュ（ファイルへの高速アクセスを可能にする一時保管場所）に保存されます。このため、次にディスクを書き込むときは短い時間で済みます。ただし、プロジェクトを閉じたり、新たにエンコーディングが必要な変更を行うと（エフェクトの適用、クリップの追加、クリップのカットなど）、キャッシュは消去されます。

### ディスクがレコーダで認識されない

使用しているメディアの種類が DVD レコーダでサポートされていることを確認してください（ディスクに書き出すときは、使用しているメディアの種類がサポートされているかどうか自動的に表示されます）。DVD+R ドライブでは +R メディアのみを、DVD-R ドライブでは -R メディアのみを使用してください。メディアの対応速度がレコーダの速度と一致していることを確認してください（例えば、8 倍速のドライブでは 8 倍速のメディアを使用します）。

別のブランドのメディアを使用します。いくつかのブランドを試すことで、使用しているレコーダに最適なブランドが見つかります。

DVD に書き込むときは、挿入したディスクが CD-R ではなく DVD であることを確認します。以前 DVD に書き込んだときに、容量いっぱいまで録画した可能性があります。

### DVD をコンピュータでは再生できるが、テレビでは再生できない

ムービーをテレビで再生するには、ファイルを DVD にコピーするのではなく、DVD Video 形式として書き込む必要があります（CD ではなく DVD を使用してください）。コンピュータでは DVD にコピーされたファイルを再生できますが、テレビ（DVD プレーヤー）では再生できません。ファイルをムービーとして認識して再生できるように DVD レコーダで準備する必要があります。

**注意：**CD レコーダは DVD レコーダと混同されることが多いですが、CD レコーダは CD にデータを書き込むために使用するもので、DVD の作成には使用できません。CD レコーダは VCD の作成に使用できます。VCD はコンピュータや VCD 形式をサポートする DVD プレーヤーで再生できます。

#### 関連項目

254 ページの「[ディスクへの書き込みのガイドラインと互換性](#)」

## DVD に複数のムービーを書き込めない

DVD に複数のムービーを書き込む場合は、タイムライン上ですべてのムービークリップを組み合わせて 1 つのプロジェクトを作成する必要があります。その後、メインメニューマーカーとストップマーカーを追加してクリップを個別のムービーに分割したり、ムービーを操作するディスクメニューを作成したりすることができます。作成するディスクのディスク容量が問題になる場合は、次のことを検討してください。

- ソースファイルのビットレートを下げます。ただし、ビットレートを下げるとムービーの再生品質も低下する場合があります。
- 最大 8.5 GB のデータを収録できるように二層 DVD ディスクを使用します。

### 関連項目

238 ページの「[メニューマーカーについて](#)」

## DVD への書き込み時にエンコーディングエラーが発生する

ムービーを DVD に書き込むときに書き込みエラーが発生した場合は、ディスクの空き容量が最終的に作成される DVD のサイズの 2 倍から 3 倍あることを確認してください。また、書き込み処理の障害となる可能性があるスクリーンセーバー、ファイアウォールソフトウェア、ウイルス対策ソフトウェアなどのサードパーティ製のユーティリティを無効化し、省電力設定も無効化します。

それでもエラーが発生する場合は、次のことを実行してください。

- ムービーを DV/AVI ファイルとして書き出し、その DV/AVI ファイルを Adobe Premiere Elements に読み込んでから、ディスクに書き出します。
- ムービーをディスクフォルダとして書き出し、サードパーティ製のディスク書き込みユーティリティを使用してムービーをディスクに書き込みます（253 ページの「[DVD フォルダへの書き込み](#)」を参照してください）。
- ムービーを DVD 対応の MPEG ファイルとして書き出し、Adobe Encore などのディスクオーサリングソフトを使用してファイルをディスクに書き込みます。

### ムービーを DV AVI に書き出してからディスクに書き出す

- 1 タイムラインを選択し、ファイル／書き出し／ムービーを選択します。
- 2 ムービーを書き出しダイアログボックスで、ファイルの名前と保存場所を指定し（拡張子 .avi を必ず付けるようにしてください）、「保存」をクリックしてファイルのレンダリングを開始します。
- 3 プロジェクトを別名で保存し、タイムラインのクリップすべてを削除します。
- 4 タスクパネルで「取り込み」ボタンをクリックし、「コンピュータのファイルとフォルダ」 を選択します。
- 5 作成した DV AVI ファイルを選択し、「開く」ボタンをクリックしてファイルをタスクパネルのプロジェクトビューに追加します。
- 6 DV AVI ファイルをプロジェクトビューからタイムラインにドラッグします（作成したメニューマーカーおよびメニューの設定などはそのままにします）。
- 7 タスクパネルで「書き出し」をクリックし、ディスクボタン  をクリックします。オプションを設定し、「書き込み」をクリックします。

## ディスクへの書き込みに関するその他の問題の解決

Adobe Premiere Elements ヘルプでは、ディスクへの書き込みに関する一般的な問題の解決方法を参照できます。さらに詳しいトラブルシューティングが必要な場合は、Adobe Web サイトのサポートセクションにアクセスしてください。製品に Adobe Premiere Elements を選択し、「書き込み」で検索します。



## 第 18 章：用語集

この用語集には、デジタル画像処理で使用される技術用語が含まれています。一部の用語は、Adobe Premiere Elements またはその他のアドビ製品に固有のものです。

### デジタル画像用語

#### 数字

**16 : 9** ワイドスクリーンテレビの縦横比。

**3GP** Third Generation Platform（第 3 世代プラットフォーム）の略語。携帯電話で撮影したビデオファイルの形式としてなどで使用されています。

**4 : 3** 従来型のテレビの縦横比。

#### A

**AC3** 290 ページの「[Dolby Digital](#)」を参照してください。

**ADC（アナログデジタルコンバータ）** アナログのオーディオまたはビデオ信号をコンピュータで処理可能なデジタル信号に変換するハードウェア。

**AGP スロット** Accelerated Graphics Port（アクセラレーテッドグラフィックポート）スロットの略語。コンピュータのマザーボード上にある GPU カードを装着するためのコネクタ。291 ページの「[GPU](#)」を参照してください。

**AVI** Audio Video Interleave の略語。Microsoft® Windows® プラットフォーム用の標準的なビデオファイル形式。

#### B

**Blu-ray** DVD の 5 倍の記憶容量を備えた光ディスク形式。単層ディスクには 25 GB を格納でき、二層ディスクの場合は 50 GB を格納できます。このディスク形式の名前は、（別の光ディスクでは赤色レーザーが使用されるのに対して）青紫色レーザーが使用されることから由来しています。

#### C

**Cinepak®** CD-ROM 用のビデオファイルを圧縮するときに一般的に使用されるコーデック。Cinepak は、時間圧縮と空間圧縮、データレートの制限を行います。

#### D

**D1** Digital 1 の略語。フレーム縦横比 4:3 およびピクセル縦横比 0.9:1 のデジタルビデオ形式です。正方形であるアナログピクセルとは異なり、D1 ピクセルは長方形（非正方形）です。D1 はテレビ方式の国際規格で、D1-NTSC は 720×486 ピクセル、D1-PAL は 720×576 ピクセルのフレームサイズを使用します。298 ページの「[デジタルビデオ](#)」および 297 ページの「[正方形ピクセルフッテージ](#)」も参照してください。

**Dolby Digital** DVD ビデオ用の非可逆の標準オーディオ形式。モノラルとステレオのオーディオをサポートしていますが、主に AC-3 コーデックで 5.1 サラウンドサウンドを圧縮するのに使用します。299 ページの「[非可逆](#)」も参照してください。



**DTV** デジタルテレビ。デスクトップビデオの意味で使用されることもあります。

**DV** 通常はデジタルビデオの意味で使用されますが、DV システムや DV 形式で使用される圧縮の種類を示す場合もあります。また、デジタルビデオカメラおよびテープデッキで使用されているテープカートリッジにも規格として使用されます。

**DV AV コンバータ** デジタルビデオ信号をアナログビデオ信号に変換する電子機器。294 ページの「[アナログデジタルコンバータ](#)」と比較してください。

**DV via USB** USB 2.0 を使用して、デジタルビデオカメラ間でビデオを転送することが可能な機能。

**DV 入力** ビデオカメラの DV 入力。

**DVD** Digital Video Disc および Digital Versatile Disc の略語。DVD は CD と似ていますが、記憶容量ははるかに大きく、**MPEG2** で圧縮された長編映画も録画できます。DVD を再生するには専用のドライブが必要です。

**DVD 形式** DVD レコーダは、DVD-R、DVD-RW、DVD+R、DVD+RW、DVD+R DL、DVD-R DL のいずれかのディスク形式をサポートしています（-R と +R、-RW と +RW はそれぞれ異なります）。R ディスクの場合は、ディスクに一度だけ記録できます。RW ディスクの場合は、何度でも繰り返し記録できます。DL ディスクは二層ディスクです。最も互換性の高い R ディスクを使用することをお勧めします。RW ディスクは読み取れない DVD プレーヤーもあり、互換性は低くなります。

**DVD マーカー** 300 ページの「[マーカー](#)」を参照してください。

## E

**EBU タイムコード** ヨーロッパ放送連合によって作成された、**SECAM** または **PAL** ビデオ信号に基づくタイムコードシステム。

## F

**FCC** Federal Communications Commission（連邦通信委員会）の略語。FCC は、米国のラジオおよびテレビ放送に関する標準を策定する機関です。

**FireWire** Apple® Computer の 291 ページの「[IEEE 1394](#)」に対する商標名。

**fps** Frames Per Second（1 秒あたりのフレーム数）のこと。ビデオの再生レートを測定する基準になります。15 fps 以下の場合、人間の目は個々のフレームを識別でき、動きがぎこちなく見えます。

## G

**GPU** Graphics Processing Unit（グラフィック処理装置）。3D グラフィックを CPU（Central Processing Unit：中央演算処理装置）より効率的に処理するための機能が内蔵されたマイクロプロセッサです。

## H

**HDTV** ハイビジョンテレビ。NTSC、PAL、SECAM などの従来の形式より高解像度の信号を使用する放送規格。

**HDV** ハイビジョンビデオ。ビデオカメラで HDTV 品質のデータを録画するのに使用する形式の 1 つ。

## I

**i.LINK** Sony® の **IEEE 1394** に対する商標名。

**IEEE 1394** デジタルビデオカメラやコンピュータなどの機器間で DV を直接転送できるようにするインターフェイス規格。IEEE 1394 は、この規格に準拠するケーブルやコネクタにも規格として使用されます。**FireWire** または **i.LINK** と呼ばれます。293 ページの「[USB](#)」も参照してください。

## J

**J カット編集** ビデオの前にオーディオが始まるように編集すること。ビデオの始まりをドラマチックに演出できます。オーディオリードとも呼ばれます。

**JPEG** Joint Photographic Experts Group の略語。または、JPEG で定義された静止画圧縮用のファイル形式。ビデオは一連の静止画なので、JPEG 圧縮を使用してビデオを圧縮することもできます。292 ページの「[MJPEG](#)」も参照してください。

## L

**L カット編集** ビデオがオーディオの前に終了するように編集すること。あるシーンから次のシーンへの繊細なトランジションとして機能します。タイムラインウィンドウで L カットを実行するには、Alt キーを押しながらビデオの右の境界を左にドラッグします。その結果が **L** という文字のように見えるので、このように呼ばれます。

## M

**MIDI** Musical Instrument Digital Interface。電子音楽機器とコンピュータ間でデータを共有するための規格。

**MJPEG** Motion **JPEG**。ビデオ圧縮規格の 1 つ。個々のビデオフレームを圧縮した JPEG 画像に変換します。Motion JPEG はブロードキャスト品質のビデオに適しています。動きの多いフッターでは MPEG より高い画質が得られます。292 ページの「[MPEG](#)」も参照してください。

**MP3** MPEG1 Audio Layer 3。デジタルオーディオ用の圧縮規格ならびにファイル形式。

**MPEG** Motion Pictures Expert Group。あるいは、圧縮の種類またはビデオ形式。個々のフレームを圧縮する **JPEG** とは異なり、MPEG 圧縮ではフレームとフレームの間の差のみを計算してエンコードします。

**MPEG-1** アナログビデオをデジタル形式に変換するための圧縮規格。ブロードキャスト品質に近いビデオを標準的な速度の CD-ROM で配信できるように設計されています。圧縮率は約 100:1 です。

**MPEG-2** MPEG1 規格の拡張版。テレビ放送スタジオの要件を満たすように設計されています。MPEG2 は、DVD で表示可能なブロードキャスト品質のビデオで、再生にはデコーダが必要です。

**MPEG-3** HDTV 用に開発されましたが、MPEG2 が HDTV 要件を十分に満たすことが明らかになったので、現在ではほとんど使用されていません。**MP3** とは異なります。

**MPEG-4** 従来の MPEG 規格に基づき、さらにストリーミングビデオや高度な圧縮方法をサポートしています。主にビデオポッドキャストで使われます。

## N

**NTSC** National Television Standards Committee。北米、日本、中米、および南米の一部で使用されているカラーテレビの伝送規格。NTSC には、60 フィールド / 秒、29.97 フレーム / 秒 (**fps**) のインターレース表示が組み込まれています。

**NTSC RGB** NTSC 規格に合わせた、画像の原色を表すインターレース方式の赤、緑、青のビデオ信号。

**NTSC カラーバー** NTSC ジェネレータによって生成される、放送の伝送経路、録画品質、再生品質、モニタの調整をチェックするために使用される 8 つの等幅のカラーバーパターン。

## P

**PAL** Phase Alternating Line。ほとんどのヨーロッパ諸国および南米諸国で使用されているテレビ方式です。PAL には、50 フィールド / 秒、25 フレーム / 秒 (**fps**) のインターレース表示を使用します。

**PCI スロット** ほとんどのコンピュータに搭載されている拡張カード用の接続スロット。ビデオキャプチャカードを装着するにはほとんどの場合 PCI スロットが必要です。

**Pixel Shader** 3D グラフィックで **GPU** が個々のピクセルの照明効果とカラーをレンダリングするのに使用するプログラム。これにより、物体の表面をリアルに表現することができます（一部の GPU は、**Pixel Shader** をサポートしていません）。**Pixel Shader** は、主にコンピュータゲームのグラフィックを制作するのに使用されます。

## Q

**QuickTime (MOV)** Apple Computer のビデオ、サウンドおよび 3D メディアの形式。

## R

**RGB** 赤、緑、青。コンピュータモニタやテレビ画面にカラーを表示するための三原色です。

## S

**SECAM** Systeme Electronique Couleur Avec Memoire。東欧、ロシア、アフリカで主に使用されているテレビ形式です。これらの国々では、テレビは SECAM と PAL の両方をサポートしていますが、デジタルビデオカメラと DVD プレーヤーは PAL のみを使用しています。したがって、これらの国の **Adobe Premiere Elements** ユーザは、プロジェクトおよび DVD に PAL プリセットを使用する必要があります。

**S/N** 293 ページの「[S/N 比](#)」を参照してください。

**S/N 比** デシベル（dB）で表される、ビデオまたはオーディオの信号とノイズの比率。この値が高いほど、高画質または高音質になります。

**S-ビデオ** Super-Video。ビデオ情報を、ルミナンス（明るさ）用とクロミナンス（カラー）用に 2 つの異なる信号に分離することでビデオを転送する技術。

## U

**USB** Universal Serial Bus。プラグアンドプレイに対応したインターフェイス規格。アダプタカードをインストールしたり、ほかの要素を構成したりしなくても、コンピュータに新しい機器を追加できます。291 ページの「[IEEE 1394](#)」も参照してください。

## V

**Vertex Shader** 3D グラフィックで **GPU** が、空間におけるオブジェクトの相対位置をレンダリングして、エフェクトをリアルに表現するプログラム（一部の GPU は、**Vertex Shader** をサポートしていません）。**Vertex Shader** は、主にコンピュータゲームのグラフィックを制作するのに使用されます。

**VOB** DVD Video Object。VOB 形式は、一般に DVD Video の作成に使用されます。この形式では、ビデオ、オーディオ、タイトルストリームおよびメニューコンテンツが 1 つのファイルに統合されます。ビデオストリームは主に MPEG2 です。

## W

**WDM** Windows Driver Model の略語。Microsoft によって開発されたドライバ規格。これにより、さまざまなハードウェアデバイスをコンピュータに接続できるようになります。WDM は、USB Web カメラおよびストリーミングビデオカメラなどのデバイスのプラグアンドプレイのサポートを提供します。

**WMV** Windows Media Video の略語。Microsoft によって開発された形式。Web 上でのストリーミングビデオの再生を最適化します。

## あ

**アーティファクト** ピクチャまたは音声信号の歪み。デジタルビデオの場合、アーティファクトは、入力機器に過剰な量の信号を読み込んだ場合や、不正な圧縮によって発生することがあります。

**圧縮** オーディオファイルやビデオファイルなどのデータを減らしてファイルサイズを小さくするプロセス。

**アナログデジタルコンバータ** アナログビデオ信号をデジタルビデオ信号に変換する電子機器。291 ページの「[DV AV コンバータ](#)」と比較してください。

**アナログビデオ** 連続する電子信号で構成されるビデオ。従来のほとんどのテレビとビデオデッキはアナログビデオ機器です。アナログビデオをコンピュータに保存して操作するには、デジタルビデオに変換する必要があります。

**アルファチャンネル** コンピュータグラフィックやクリップの透明な部分を定義するマット（またはマスク）を保存します。カラー情報は、赤、緑、青（RGB）の 3 つのカラーチャンネルに保存されます。297 ページの「[チャンネル](#)」も参照してください。

**アンチエイリアス** 画像、グラフィック、テキストのギザギザを取り除いて滑らかにすること。アンチエイリアスされたエッジは近づくとぼやけて見えますが、通常の距離をおいて見ると滑らかに見えます。アンチエイリアスは、放送用の高品質のグラフィックに不可欠な技術です。

## い

**インターレース** 初期のテレビ向けに開発されたシステム。現在でも一般的なテレビモニタに使用されています。電子銃が画面の内側をコーティングしている蛍光体を照らすと、偶数番号の走査線／奇数番号の走査線の順にスキャンされ、描画されます。偶数番号の線が消えるまでに、奇数番号の線が照らされて表示されます。このインターレースされたフィールドが画像として画面に写ります。

**インターレース解除** ビデオのインターレースによって発生したアーティファクトを取り除くこと。294 ページの「[インターレース](#)」も参照してください。

## え

**エイリアシング** 画像、グラフィック、テキストなどの境界部や斜線の線が階段状にギザギザに表示されること。

**エンコード** 個々のビデオ信号（赤、緑、青など）を 1 つの信号にまとめること。またはビデオデータを、コーデックを用いて別の形式に変換、符号化すること。

## お

**オーディオサンプルレート** オーディオをデジタル再生するための 1 秒あたりのサンプル数。サンプルレートが高いほど、デジタルオーディオが高音質になります。44,100 サンプル / 秒のサンプルレートを使用すると、CD 品質でオーディオを生成して、人間の可聴域のオーディオを取り込むことができます。

**オーディオリード** 292 ページの「[J カット編集](#)」を参照してください。

**オフライン編集** 低品質クリップでラフカットを編集すること。その後、高品質クリップで最終カットを制作します。最終クリップの制作では、通常、ラフカットの作成に使用するシステムより高度な編集システムを使用します。

**オンライン編集** すべての編集（ラフカットを含む）を最終カットの制作に使用するクリップで行うこと。

## か

**解像度** ビデオの各フレームのピクセル数（640×480 など）。ほかのすべての条件が同一であれば、解像度が高いほど、画質が高くなります。

**カット** 最も単純なトランジションの種類。任意のクリップの最後のフレームの後に、次のクリップの最初のフレームをつなぎます。

**ガンマット** ビデオ信号に使用できるカラーおよび明るさの値の範囲。ガンマットを超える値は変形の原因となることがあります。

**カラーバー** 292 ページの「[NTSC カラーバー](#)」を参照してください。

**カラー補正** カラーコレクション。暗い場所など、不十分な条件で撮影されたビデオのカラーを変更する処理のこと。

## き

**キー** ブルースクリーンキーやクロマキーなど、透明部分を作成する方法。

**キーイング** 1つのテレビ画像の一部を別の画像からのビデオに置き換えること。ブルースクリーンとも呼ばれます。295 ページの「[クロマキー](#)」も参照してください。

**キーフレーム** アニメーションエフェクトの開始点と終了点。Adobe Premiere Elements では、キーフレーム間に自動的にフレームが生成されるので、動きが滑らかになります。299 ページの「[補間](#)」および 299 ページの「[補間](#)」も参照してください。

**輝度** 明度とコントラストを組み合わせたエフェクト。

**キャプチャ** ソースビデオをビデオカメラまたはテープデッキからコンピュータに転送するプロセス。ソースビデオがアナログ形式の場合、このプロセスでビデオがデジタル形式に変換されます。

**キャプチャカード** キャプチャボードまたはビデオボードとも呼ばれます。コンピュータに装着され、ビデオのデジタル化に使用されます。既にデジタル化されたビデオの場合は、ファイルをハードディスクに転送します。

## く

**空間圧縮** 同様のカラーの領域を識別して重複を排除することで、1つのビデオフレームに含まれるデータ量を減らす圧縮方法。295 ページの「[コーデック](#)」も参照してください。

**クリップ** ビデオ、オーディオまたはその両方の、デジタル化またはキャプチャされた部分。

**グレースケール** 白と黒の中間色だけで構成されているカラーの階調。ビデオでは、グレースケールは通常 10 ステップで表されます。

**クロマ** 295 ページの「[クロミナンス](#)」の短縮形。

**クロマキー** 特定のカラーの領域を取り除くビデオエフェクト。このエフェクトは、ニュース番組で天気予報士の後ろに天気図を挿入する場合などで見ることができます。

**クロミナンス** 色相（位相角度）と彩度（振幅）で構成されるビデオ信号のカラー情報。

## こ

**合成** 画像を組み合わせる「合成」画像を生成するプロセス。

**コーデック** COmpressor/DECompressor の略語。ビデオファイルやサウンドファイルを圧縮するためのアルゴリズムを使用する機器またはプログラムです。コーデックを使用することで、ファイルの操作や保存、再生用のファイルの解凍などの作業が容易になります。一般的なコーデックでは、アナログビデオ信号を圧縮デジタルビデオファイル（MPEG など）に、アナログサウンド信号をデジタルサウンドファイル（RealAudio® など）に変換します。294 ページの「[圧縮](#)」も参照してください。

## さ

**最終カット** 高品質のクリップを組み合わせ、指定された配信メディアに書き出せるように準備した最終ビデオ製作物。300 ページの「[ラフカット](#)」と比較してください。

**彩度** カラーの強さまたは純度。彩度は、色相に対するグレーの量を表し、0%（グレー）から 100%（彩度 100%）で測定されます。

**サンプルレート** デジタルオーディオにおける 1 秒あたりのサンプル数。サンプル数が多いほど、高音質になります。

## し

**シーン検出** ビデオクリップのシーンの切れ目の自動検出。シーン検出は、ビデオのキャプチャ（ただし、HDV のキャプチャは除く）に使用したり、キャプチャしたクリップで使用したりできます。Adobe® Premiere® Elements® では、画像ベースのシーン検出をサポートしています。

**シーンマーカー** 300 ページの「[マーカー](#)」を参照してください。

**シーンライン** メディアクリップのレイアウトが視覚的に表示されるため、クリップの配置やタイトル、トランジション、エフェクトの追加が簡単にできます。

**時間圧縮** ビデオフレーム間で同様の領域を識別して重複を排除する圧縮方法。295 ページの「[コーデック](#)」も参照してください。

**時間インジケータ** Adobe Premiere Elements のタイムラインおよびプロパティビューに表示される赤い線の付いたグレーのポインタ 、およびモニタパネルに表示されるグレーの線の付いたグレーのポインタ 。このインジケータをドラッグしてクリップ内を移動することで、目的のフレームを選択します。

**色相** カラー（赤、黄、青など）を知覚により区別するための測定値。白、黒、グレートーンは、色相とはみなされません。

**縦横比** 画像の幅と高さの比率。例えば、標準的なビデオは 4:3 の縦横比です。また、最近は横長の 16:9 の縦横比の使用も増えています。301 ページの「[ワイドスクリーン](#)」も参照してください。

**周波数** 1 秒あたりのオーディオサイクル数。ヘルツ（Hz）で表されます。周波数によって、サウンドのピッチが決まります。

## す

**スーパーインポーズ** 1 つまたは複数のレイヤーを透明化して重ね合わせる、画像の合成方法。295 ページの「[合成](#)」も参照してください。

**ズーム** 撮影中にカメラの焦点を被写体に近づけたり、遠ざけたりすること。

**スクラブ** シャトルやインジケータを使用してビデオを前方または後方にプレビューすること。

**スタビライザ** ビデオスタビライザとも呼ばれる、カメラの手ぶれによる動きを取り除くのに使用される技法。

**ストーリーボード** ムービー内の各クリップを表している一連の画像。画像を並べ替えて、クリップが表示される順序を変更します。Adobe Premiere Elements では、ストーリーボード形式の編集はシーンラインで行います（詳しくは、82 ページの「[シーンラインの概要](#)」を参照してください。）

**ストライピング** 正しく編集、再生できるように、黒などのビデオ信号を記録することで、制御トラックとタイムコードをあらかじめ編集用テープに書き込むこと。ブラックストライプとも呼ばれます。

**ストリーミング** ファイル全体をダウンロードしてから再生するのではなく、Web で受信しながらビデオを再生する手法。

**ストレートカット** 最も一般的な編集。タイムラインウィンドウに連続するクリップが順番に配置されます。ストレートカットは、シーンが似ていて、編集を目立たなくする必要があるトランジションに適しています。



**スノー** ビデオ画面に不規則に現れるノイズ。多くの場合、ビデオテープのヘッドの汚れやテレビの受信状態の悪さが原因です。

**スライド編集** 前のクリップのアウトポイントと次のクリップのインポイントを、中央のクリップやプログラムの長さに影響を与えずに調整する編集機能。297 ページの「[スリップ編集](#)」と比較してください。

**スリップ編集** クリップのインポイントとアウトポイントを、隣接するクリップやプログラムの長さに影響を与えずに調整する編集機能。297 ページの「[スライド編集](#)」と比較してください。

## せ

**静止画フレーム** 1 つのビデオフレームが繰り返されること。動きがないように見えます。

**正方形ピクセルフッテージ** ピクセル縦横比が 1:1 のフッテージで、代表的なものとしてアナログビデオがあります。ほとんどのコンピュータグラフィックのピクセル縦横比も 1:1 です。290 ページの「[D1](#)」も参照してください。

## そ

**ソースフッテージ** カメラで撮影された未編集のビデオ。

## た

**タイムコード** ビデオを時間、分、秒およびフレーム（例えば、1:20:24:09）で測定する時間形式で、精密な編集が可能になります。298 ページの「[ドロップフレーム](#)」と 298 ページの「[ノンドロップフレーム](#)」も参照してください。

**タイムライン** ビデオ編集プログラムのグラフィカル要素。ビデオ、オーディオおよびグラフィッククリップを配置します（300 ページの「[ミニタイムライン](#)」も参照）。

## ち

**チャンネル** コンピュータグラフィック用のカラー情報を保存します。グラフィックには、個別に調整できる赤、緑、青の 3 つの独立したチャンネルが含まれています。さらにチャンネル（アルファチャンネル）を追加して、透明な部分を定義することもできます。

**中間色** 色のない、黒から白までのグレーの範囲。中間色の領域では、RGB 値は同一になります。

## て

**ディザリング** 隣り合うピクセルの色を組み合わせることで中間色を表示すること（例えば、隣り合う青色と黄色のピクセルを組み合わせると、緑色に見えるように表示します）。ディザリングにより、モニタで表示できないカラーに近いカラーを表示できます。

**ディゾルブ** あるクリップから別のクリップに移行するときのフェード。

**データレート** 一定の時間内に移動するデータの量（例えば、1 秒あたり 10 MB）。ハードディスクの情報を取得および提供する能力を表すときにも使用されます。

**テープへの書き出し** デジタルビデオファイルをビデオテープに録画すること。

**デコード** エンコードされたビデオ信号を個々のコンポーネントに分解すること。294 ページの「[エンコード](#)」も参照してください。

**デジタル化** アナログビデオまたはオーディオをデジタル形式に変換すること。



**デジタルビデオ** バイナリ信号で構成されたビデオ。0 と 1 の羅列でエンコードされます。コンピュータはすべてのデータをデジタル処理します。このため、アナログビデオをコンピュータで編集するときは、事前にデジタルビデオに変換する必要があります。294 ページの「[アナログビデオ](#)」、294 ページの「[アナログデジタルコンバータ](#)」および 291 ページの「[DV AV コンバータ](#)」も参照してください。

## と

**透明度** パーセント単位で表されるビデオクリップまたは要素の不透明度。

**トランジション** ビデオであるクリップから別のクリップに切り替えるプロセス。多くの場合、この視覚的な切り替えにはエフェクトが適用され、任意のクリップの要素と別のクリップの要素がブレンドされます。

**トランスコード** ファイルを任意のファイル形式から別のファイル形式に変換すること。つまり、データを再エンコードすることです。

**トランスフォーム** オブジェクト（テキストやグラフィックなど）を移動、回転、配置または分布することで、オブジェクトの位置を変更する操作。

**トリミング** クリップの先頭、中間または最後からフレームを削除すること。

**ドロップアウト** 磁気テープの情報が失われている部分。ドロップアウトは塵埃、使いすぎ、物理的な損傷によって発生することがあります。ドロップアウトの影響を受けたフレームではカラーピクセルが不規則に点滅することがあります。ドロップアウトを防ぐため、定期的にビデオカメラをヘッドクリーニングテープでクリーニングしてください。

**ドロップフレーム** 29.97 fps 形式のカラービデオに合わせるために、画像の特定のフレームを落としてタイムコードを調整すること。画像を放送に使用する場合、ドロップフレームタイムコードは重要です。298 ページの「[ノンドロップフレーム](#)」と 298 ページの「[ドロップフレーム（コマ落ち）](#)」も参照してください。

**ドロップフレーム（コマ落ち）** ビデオのデジタル化またはキャプチャプロセスで失われたフレーム。コマ落ちは、ハードディスクのデータ転送レートが遅い場合に発生することがあります。

## ね

**ネイティブの編集** キャプチャされた元のクリップ（DV および HDV）を、未圧縮の元の画質で編集すること。

## の

**ノイズ** オーディオまたはビデオ信号の歪み。通常は干渉が原因です。

**ノイズ低減** 記録または再生中にノイズを低減すること。

**ノンドロップフレーム** 29.97 fps のカラーテレビフレームレートを使用するタイムコード方式。ノンドロップフレームタイムコードは、放送以外の用途やほとんどのローエンドビデオテープ形式で使用されています。298 ページの「[ドロップフレーム](#)」と比較してください。

**ノンリニア編集** コンピュータ上で、タイムラインのビデオとオーディオの任意の位置にランダムアクセスして編集する方式。対照的に、従来のビデオテープエディタのリニア編集では、ビデオを最初から最後まで順に編集する必要があります。

## ひ

**非圧縮ビデオ** 元のサイズのまま表示または保存される、未加工のデジタル化されたビデオ。

**ピークファイル** オーディオファイルの波形画像を格納するキャッシュファイル。ピークファイルを使用すると、プログラムでオーディオファイルを開いたり表示するたびに波形を読み込み直す必要がなくなるので、オーディオファイルの起動、保存および再描画が速くなります。ピークファイル（\*.pk）を削除しても、オリジナルのオーディオファイルには影響しません。

**非可逆** データ品質を低下させる分、圧効率を高めた圧縮方式。非可逆アルゴリズムでは、人間の目が最も感知しにくいデータを除外することでデジタルデータを圧縮し、最大限の圧縮率を実現します。

**ピクセル** ピクチャ要素の略語。コンピュータのモニタの最小表示要素で、特定のカラーと明度レベルを持つ点です。グラフィック編集プログラムでは正方形ピクセルを使用します。ただし、NTSC および PAL ビデオピクセルは長方形ピクセルを使用しているため、グラフィックの縦横比をビデオ用に調整しない限り、テレビ画面上のコンピュータグラフィックは変形して表示されます（例えば円は楕円として表示されます）。

**ビット数** デジタルグラフィックやビデオ画像では、表示可能なカラーの数を示します。ハイコントラスト（グレートーンなし）のモノクロ画像の bit 数は 1 bit で、オンとオフ（白と黒）だけで表示されます。bit 数が高いほど、利用できるカラーが増えます。24 bit では、数百万色のカラーを表示できます。

デジタルオーディオでは、サンプルあたりの bit 数に相当します。サンプル数が多いほど、高音質になります。

**ビットマップ** ピクセルで構成されるグラフィック画像で、各ピクセルは明るさとカラーの定義情報を持っています。

**ビデオカメラ** デジタルビデオカメラ。つまり、連続したピクチャシーケンスを録画し、ビデオフットージを表示または転送するための信号を生成する機器です。

**ビデオキャプチャカード** 295 ページの「[キャプチャカード](#)」を参照してください。

**ビデオ形式** ビデオ信号をビデオテープに記録する方法を決定する規格。DV、8-mm、Beta、VHS などがあります。

## ふ

**フィールド** テレビ画面でインターレース画像を構築する、交互に並んだ一連の水平走査線。完全なテレビフレームは 2 つのフィールドで構成されます。フィールド 1 の奇数番号の走査線と、フィールド 2 の偶数番号の走査線がインターレースされます。294 ページの「[インターレース](#)」も参照してください。

**プラグイン** ソフトウェアアプリケーションの機能を拡張するソフトウェアモジュール。例えば、Adobe Premiere Elements は、VST プラグインを使用して、オーディオエフェクトを追加できます。

**ブルースクリーン** 295 ページの「[キーイング](#)」を参照してください。

**フレーム** 一連の画像の中の 1 つの静止画。高速で連続表示すると、動いているように見えます。1 秒当たりのフレーム数 (fps) を増やすと、動きはより滑らかになります。

**フレーム間圧縮** 隣り合うフレームデータの差のみを保存することで、ビデオ情報の量を減らす圧縮方式 (MPEG など)。

**フレーム / 秒** 291 ページの「[fps](#)」を参照してください。

**フレームレート** 再生中に表示される 1 秒あたりのフレーム数。

**プレビューファイル** プロジェクト内のトラックとエフェクトに関する情報が含まれたファイル。プレビューファイルは、レンダリング処理時に作成され、ハードディスクに保存されます。プレビューファイルがあれば、最終的なムービーを書き出すときの時間を節約することができます。プレビューファイルに保存されている情報が使用できるため、書き出しのためにクリップをレンダリングし直す必要がないからです。

**プロジェクトのプリセット** プロジェクト設定に適用できる、あらかじめ定義された一連の値。

**分割表示** 画面を分割して複数のシーンを同時に表示する特殊効果。

## ほ

**補間** 既知のデータポイントの間に新しいデータポイントを確立する方法。

**補間** 2 つの画像の間にフレームを挿入して、動きを滑らかにする機能。295 ページの「[キーフレーム](#)」も参照してください。

**ポスターフレーム** クリップの内容を表すサムネールとして選択された、クリップの単一フレーム。

**ポッドキャスト** オーディオまたはビデオファイルを Web 経由でモバイルデバイスに配信すること。

## ま

**マーカ** DVD マーカは、DVD メニューのチャプタ、シーン、および停止の位置を示します。Adobe® Premiere® Elements® では DVD マーカはシーンマーカとも呼ばれます。クリップマーカはクリップ内の重要なポイントを示し、タイムラインマーカは、シーン、タイトルの位置、またはムービー全体での重要なポイントを示します。クリップマーカとタイムラインマーカはクリップの位置調整やトリミングに使用します。

**マシナ** 従来の映画制作技術、アニメーション技術およびバーチャル 3D ゲーム制作技術を組み合わせてムービーを作成する方法。「マシナ」は、「マシン」と「シネマ」、または「マシン」と「アニメーション」による造語です。

**マスク** 300 ページの「[マスク](#)」を参照してください。

**マスク** 画像の透明領域情報。通常、グラフィックの形状やブルースクリーン背景によって定義されます。マスクとも呼ばれます。

## み

**未加工のフッテージ** 未編集で変更されていないオリジナルのフィルムまたはビデオフッテージ。

**ミニタイムライン** シーンラインを表示したときにモニタパネルの下部に表示されるタイムライン（297 ページの「[タイムライン](#)」も参照）。

## も

**モーションメニュー** 静止画ではなく動きのある背景画像と、アニメートされたボタン、またはそのいずれかが含まれた DVD メニュー。

## ら

**ラスタライズデータ** テレビまたはコンピュータ画面で画像をピクセルのグリッド（点）の羅列として表現したデータ。

**ラフカット** ビデオ製作における準備用の素材。通常は、最終カットに使用するクリップより画質の低いクリップを組み合わせて作成します。

## り

**リアルタイム** データの即時処理。ビデオでは、レンダリングプロセスを中断せずにプレビューできるエフェクトやトランジションでリアルタイムが使用されています。

**リージョンコード** DVD ディスクを特定の地域のプレーヤーでしか再生できないように制限する機能。

**リップル編集** 挿入または削除されたクリップと関連して、タイムラインでクリップを自動的に前後に移動すること。

## れ

**レターボックス** テレビで再生するときに動画の元の縦横比を保持するための技術。レターボックスでは、画面の上下に黒いバーが追加されます。

**レンダリング** ビデオフレームに編集、エフェクト、トランジション等を演算して最終出力画像を得ること。

## ろ

**ローリング編集** クリップが挿入または抽出されたときや、クリップのデュレーションが変更されたときに、連続したクリップのデュレーションを自動的に変更すること。

**ロスレス** IEEE 1394 接続を介した DV の転送など、信号品質に影響しない圧縮方法。

## わ

**ワイドスクリーン** 標準の 4:3 形式より幅の広いフィルムおよびビデオの縦横比。従来は幅の広いフィルム形式の呼称でしたが、現在は主に DVD の標準ワイドスクリーンの 16:9 形式を意味します。16:9 形式は **HDTV** 用に指定された縦横比です。

# 索引

## 数字

- 16 点ガベージマットエフェクト 157
- 3GP ファイル
  - 書き出し、カスタム 259
  - 書き出しでサポートされるファイルの種類 275
- 4 点ガベージマットエフェクト 157
- 8 点ガベージマットエフェクト 157

## A

- Adobe After Effects
  - 「オリジナルを編集」も参照 126
  - アルファチャンネル 153
- Adobe Flash Video
  - 概要 257
  - 書き出しでサポートされるファイルの種類 275
- Adobe Illustrator
  - アルファチャンネル 153
  - ファイル形式 52
- Adobe Photoshop
  - アルファチャンネル 153
  - ファイル形式 52
  - ファイル、シーケンスとして読み込み 56
- Adobe Photoshop Elements
  - ビデオフレームの編集 126
  - ファイル、Adobe Premiere Elements で作成 58
- Adobe Photoshop Elements のスライドショーを分割コマンド 85
- Adobe Title Designer
  - ファイル形式 275
- AI
  - 「Adobe Illustrator」を参照
- AIFF ファイル 53

## B

- bit 数
  - オーディオ 266, 275
  - カラー（色深度）273
- Bitmap ファイル 52
  - 書き出しでサポートされるファイルの種類 275
- Blu-ray ディスク
  - 「メニューマーカー」も参照
  - オートプレイ 237, 249
  - 書き込み 253
  - プレビュー 250

- メニュー付き 237
- メニューのプレビュー 250

## C

- CD、ビデオの作成 278
- Creative Zen
  - 書き出し 260

## D

- DeNoiser エフェクト 190
- Dolby AC-3 ファイル 53
- DV
  - アナログソースのデジタル化 44
  - キャプチャ、準備 39
  - テープ、録画 260
  - ビデオソース、接続 62
- DVD
  - 「メニューマーカー」も参照
  - 圧縮 255
  - 書き込み 253
  - フォルダへの書き込み 253
  - プレビュー 250
  - メディアのチェック 253
  - メニューのプレビュー 250
  - 読み込み 285
- DVD 形式
  - オートプレイ 249
  - 種類 237
- DVD テンプレート
  - メニューを作成ワークスペース内のビュー 10
- DVD テンプレートビュー
  - メニューを作成ワークスペース 10
- DVD メニューボタン
  - 「メニューボタン」を参照
- Dynamics エフェクト 191

## E

- Encapsulated PostScript ファイル 52

## F

- Filmstrip (FLM) ファイル
  - 追加 56
  - 書き出しでサポートされるファイルの種類 275

## FLM

「Filmstrip (FLM) ファイル形式」を参照  
FLV 形式 257

## G

GIF ファイル 52  
書き出しでサポートされるファイルの種類 275  
GOP オプション 266  
GPU エフェクト 171  
Group Of Pictures  
「GOP」を参照

## H

HDV  
メニューテンプレート 244, 245  
HDV プロジェクト 27

## I

Icon ファイル 52  
IEEE 1394  
キャプチャ、準備 35  
iPod  
概要 257  
書き出し 259  
iTunes 126

## J

J カット 117  
JPEG ファイル 52  
書き出しでサポートされるファイルの種類 275

## L

L カット 117

## M

M フレーム 265  
Macintosh PICT ファイル 52  
Media Downloader 49  
Microsoft AVI ファイル、書き出しでサポートされるファイルの種類 275  
Microsoft Zune  
書き出し 260  
mp3 ファイル 53  
MPEG1 ファイル、書き出しでサポートされるファイルの種類 275

## MPEG2

圧縮形式 255  
書き出しでサポートされるファイルの種類 275  
コンポーネントのライセンス認証 54

## N

N フレーム 266  
NTSC  
タイムベース 28  
テレビ方式 255  
NTSC プロジェクト 27

## P

PAL プロジェクト 27  
PAL、テレビ方式 255  
PCX ファイル 52  
Photoshop Elements  
「Adobe Photoshop Elements」を参照  
PICT ファイル 52  
PICT マスクランジション 135  
PitchShifter エフェクト 192  
Portable Network Graphic ファイル 52  
PSD ファイル  
「Adobe Photoshop」と「Adobe Photoshop Elements」も参照  
Adobe Premiere Elements で作成 57  
Adobe Premiere Elements で開く 57  
ビデオプロジェクトへの追加 58

## Q

QuickTime  
エンコーディングのプリセット 267  
書き出しでサポートされるファイルの種類 275  
QuickTracks サウンドトラック 231

## R

Reverb エフェクト 192  
RGB 差キーエフェクト 178

## S

SmartSound サウンドトラック 231  
Sony PSP  
書き出し 260

## T

### Targa ファイル

書き出しでサポートされるファイルの種類 275

読み込み 52

### TIFF ファイル 52

書き出しでサポートされるファイルの種類 275

### Truevision Targa ファイル

書き出しでサポートされるファイルの種類 275

読み込み 52

### TV 方式

「テレビ」の「ディスクへ書き込むための方式」を参照

## U

USB 2.0、ビデオキャプチャ 35

## V

VHS テープへの録画 260

VOB ファイル 285, 286

VST プラグイン 141

## W

### Web サイト

書き出し 258

### Web 対応ムービー 257

### Windows Bitmap ファイル

書き出しでサポートされるファイルの種類 275

### Windows Media Player 126

### Windows Media ファイル

書き出しでサポートされるファイルの種類 267, 275

### Windows WAVE ファイル 53

書き出しでサポートされるファイルの種類 275

## Y

YouTube、書き出し 257

## あ

アウトポイントを設定ボタン 118

赤以外キーエフェクト 177

明るさ、パネルでの調整 8

アクションセーフエリアオプション 28

アクションセーフマージン 226

上げる、オーディオ 236

### 圧縮

概要 277

キーフレーム、概要 278

分析 23

### 圧縮形式

「コーデック」を参照

アナモルフィック縦横比 64

### アニメーション

概要 194

クリップのアニメート 151

使用するパネル 195

滑らかさ 202, 203

ファイルの追加 56

補間方法 204

### アニメーション GIF ファイル

書き出しでサポートされるファイルの種類 275

### アルバム

アイコンの変更 79

アイテムの順序の変更 80

同じキーワード名札を持つ写真で作成 81

削除 80

作成 77

写真にキーワード名札を適用 80

写真の削除 79

写真の追加 77

写真の表示 77

選択 77

編集 79

### アルバムグループ

削除 80

作成 77

説明 76

### アルファグローエフェクト 185

### アルファチャンネル

「マスク」も参照

概要 153

透明部分の作成 153, 155

反転と非表示 158

ほかのアドビ製品 153

### アルファチャンネルベースのキーイングエフェクト 155

### アンカーポイント

調整 151

### アンチエイリアスエフェクト 167

## い

### 位置

アニメート 204

クリップ、調整 151

プロパティ 151

### 一般設定 28

### 移動、クリップ

シーンライン 84

タイムライン 94

### 移動して同期オプション 101

### 稲妻エフェクト 183



イメージコントロールエフェクト 140, 166

イメージマットキーエフェクト 176

色合いエフェクト 174

インサートペーストコマンド 93

インサート編集

「分割してインサート」を参照

インスタンス、クリップ 96

インスタントムービー

概要 14

作成 15

編集 17

インストール

サードパーティ製エフェクト 141

インターネット、ビデオの作成 257

インターレース

書き出しオプション 274

概要 65

インターレース解除

概要 65

フレームの保持 124

イントラネット、データレート 278

インポイントとアウトポイント

タイムラインでの設定 114

モニタパネルでの設定 118

インポイントを設定ボタン 118

## う

ウィンドウ、移動可能 6

## え

エコーエフェクト 187

エッジのぼかしエフェクト 189

エフェクト

個々のエフェクト名も参照

GPU 171

アニメート 194

概要 140

カラーの選択 159

ギャラリー 161

検索 141, 142

コピーとペースト 145

サードパーティ製プラグイン 141

削除 146

順序の変更 150

整理 142

調整 149, 150

追加エフェクトのインストール 141

適用とプレビュー 143, 147

標準エフェクトと基本エフェクト 140, 147

プリセット 141

無効化 146

リセット 151

エフェクトコントロールウィンドウ

「プロパティビュー」を参照

エフェクトとトランジションパネル 141

エフェクトとトランジションビュー

メディアビュー 10

エフェクトプリセット

概要 147

検索 141

作成 148

適用 148

エンボスエフェクト 185

## お

オーディオ

CD、追加 55

オーディオリード編集 116

クリップのオーディオの再生 144

最適化 55

サウンドトラックの追加 229

サンプルレート 28

スプリット編集 116

トラック、初期設定 30

入力レベル（ゲイン）の調整 236

波形の表示 98

ビートのマーカー作成 230

ピッチの維持 121

表示形式オプション 28

フェードインまたはフェードアウト 236

ボリューム、調整 233, 235

ミキシング 233

ミュート 236

リッピング 55

オーディオゲインコマンド 236

オーディオとビデオのリンク解除コマンド 100

オーディオとビデオをリンクコマンド 100

オーディオトラック 88

オーディオのミキシング 233

オーディオポッドキャスト

書き出し 260

オーディオミキサー 233

オーディオメーター 234

オーディオを削除コマンド 100

オートプレイディスク

概要 237

作成 237

プレビュー 250

変更 249

オーバースキャン、テレビ 226

オーバーレイ

削除 87

作成 86

オーバーレイ、クリップ

タイムライン 92

お気に入り

トランジション 130

お気に入りフォルダ 142

遅い動き 121

オニオンスキンニングの概要 47

オブジェクト

位置の調整 222

回転 223

シャドウの作成 226

スケール 222

整列 221

不透明度の調整 222

分布 221

変形 222

オフラインファイル 61

お読みくださいファイル 1

オリジナルを編集

概要 126

コマンド 126

## か

階調範囲、調整 164

回転エフェクト 170

回転、調整 151

ガイドライン

スクラッチディスク 33

ディスクへの書き込み 255

トラブルシューティング 283

カウントダウンマークの作成 59

書き込み、ディスク

1 枚のディスクに複数のムービーを書き込む 289

エンコーディングエラー 289

ガイドライン 255

書き込み時間に影響する要因 288

サポートされているメディア 254

手順 252

トラブルシューティング 288

書き出し

「DVD の書き出し」も参照

Creative Zen 260

iPod 259

Microsoft Zune 260

Sony PSP 260

Web 用のムービー 264

YouTube 257

オーディオ 257, 272

オーディオボッドキャスト 260

キーフレーム 278

クリップを静止画として書き出し 271

携帯端末 259

再生用ハードディスク 256

詳細設定 264

スマートフォン 260

静止画の最適化 274

ビデオテープ 260, 261

フレームサイズ 273

フレームを静止画として 270

ポケット PC 260

書き出し設定

一般パネルのオプション 264, 272

オーディオオプション 266, 275

キーフレームオプションとレンダリングオプション 274

代替オプション 268

配信先オプション 267

ビデオオプション 273

書き出しワークスペース

概要 11

重ねる順序 220

画像の静止

「静止画」を参照

カテゴリー

新しいキーワード名札の作成 73

概要 70

削除 74

編集 73

ガベージマット

「キーイング」の「エフェクト」も参照

作成 157

ガベージマットエフェクト 176

可変ビットレート (VBR) 265

カメラビューエフェクト 188

カラー

置き換え 173

区別 173

削除 165, 172

選択 159

調整 164, 173, 174

背景 159

マッチ 173

カラーエンボスエフェクト 185

カラー置き換えエフェクト 173

カラーカーブエフェクト 184

カラーバー、作成 60

カラー背景の作成 61

カラーバスエフェクト 173

カラーバランス (HLS) エフェクト 172

カラーバランス (RGB) エフェクト 173

カラーパレット 273  
 カラーピッカー 159  
 カラーベースのキーイングエフェクト 155  
   概要 155  
 カラーマッチエフェクト 173  
 カラーマットコマンド 61  
 空のトラックを削除コマンド 98  
 間隔、クリップ間の削除 100  
 ガンマ補正エフェクト 174

## き

キーイング  
   「透明度」も参照  
   エフェクト 155  
   説明 154  
   透明化、カラーベース 155, 156  
 キーフレーム  
   「圧縮」の「キーフレーム」も参照  
   値の指定 201  
   移動 200, 201  
   ガイドライン 195  
   概要 194  
   差異 23  
   削除 199  
   サマリ 196  
   制御 194  
   選択 200  
   追加 195, 196, 198  
   表示 196  
   編集 195  
   補間 202, 203, 204  
   元に戻す 199  
 キーフレームエリア 196  
 キーフレームナビゲータ 200  
 キーボードショートカット 281  
 キーワード名札  
   アルバム内の写真に適用 80  
   アルバムの作成 81  
   カテゴリおよびサブカテゴリの削除 74  
   カテゴリまたはサブカテゴリの作成 73  
   作成 73  
   写真から削除 70  
   写真に適用 70  
   説明 73  
   編集 73  
 キーワード名札パレット  
   使用 70  
 奇数フィールド 65  
 輝度&コントラストエフェクト 164  
 基本 3D エフェクト 182  
 基本エフェクト 140

逆再生  
   クリップ 123  
   ビデオ 123  
 キャプチャ  
   DV 以外のソースから 44  
   DV テープへ 38  
   概要 48  
   シーン検出 43  
   システム要件 35  
   手動 42  
   準備 35  
   デジタルビデオカメラ 35  
   デバイスコントロール 39  
   トラブルシューティング 284  
   予備フレーム 39  
 キャプチャ設定  
   概要 29  
   シーン検出 43  
   デバイスコントロール 41  
 キャプチャパネル 38  
 球面エフェクト 170  
 境界、エフェクトによる強調 185, 186  
 共有  
   「書き出し」も参照  
   iPod 259  
   Web サイト 258  
   YouTube 257  
   携帯端末 259  
   詳細設定 264  
 極座標エフェクト 169

## く

クイックシェア  
   概要 11  
   使用 252  
 偶数フィールド 65  
 屈折エフェクト 171  
 クラッシュ、自動保存を使用して復元 31  
 グラデーション、作成 184  
 グラデーションワイブトランジション 136  
 グリーンスクリーン、削除 155, 156  
 繰り返されるフレーム、トランジション 128, 131  
 クリップ  
   アニメート 151, 204  
   インサート 93  
   インスタンス 96  
   オーバーレイ 92  
   オリジナルのアプリケーションで編集 126  
   概要 48  
   カラーの調整 164  
   間隔の削除 96

- 逆再生 123
- 暗くするまたは明るくする 164
- グループ化 99
- コピーとペースト 93
- 削除 22, 95, 100
- シーンラインへの追加 83
- スーパーインポーズ 153, 157, 158
- スケール 151
- スナップ 95
- スローモーション 65, 121
- 整理 20
- ソースの検索 125
- タイムラインで選択 89
- タイムラインでの移動 94
- タイムラインでのインサート 91
- テキストのシミュレート 187
- デュレーション 97, 122
- 同期 101
- トリミング 118
- 名前付け 21
- 速い動き 121
- 反転 188
- 表示 21
- フレームの保持 124
- プロパティ 23
- 分割 119
- ボリューム 233
- マスク 135
- 有効化と無効化 101
- リンクされたビデオとオーディオ 100
- クリップ A と B の中央トランジション 132
  - 適用 137
- クリップ A の最後を基準 132
- クリップ A の最後を基準トランジション
  - 適用 137
- クリップ B の先頭を基準トランジション 132
  - 適用 137
- クリップ (ディストーション) 233, 236
- クリップのインサート 91
- クリップ分析ツール 23
- クリップマーカー
  - 移動 104
  - 削除 104
  - 追加 102
- クリップマーカーへ移動コマンド 105
- クリップ、リンクされたビデオとオーディオ 99
- クリップを分割ツール 119
- グループ
  - 「スタック」を参照
- グループ解除コマンド 99
- グループ化コマンド 99

- グレースケール
  - 値の調整 172
  - カラークリップから作成 165, 172, 173
- クロールタイトル 210, 211
- クロスフェード 193, 236
- クロップエフェクト 189
- クロマキーエフェクト 175

## け

- 警告
  - 解除方法 8
- 形式
  - 「ファイルの種類」を参照
- 形式、トランスコード 285
- 携帯端末
  - 書き出し 259
  - データレート 278
- 携帯電話
  - ビデオの読み込み 52
  - ファイルの追加 49
- 携帯電話からの読み込み 36, 49, 52
- ゲイン
  - 最適化 236
  - ノーマライズ 236
- 減衰、オーディオ 233, 236

## こ

- ゴーストエフェクト 168
- コーデック、書き出し 273, 277
- コーナーピンエフェクト 169
- 合成
  - 透明度の使用 153
  - モーションパスの使用 204
- 互換性
  - Adobe Premiere Elements 1.0 14
  - DVD ディスク 254
- 固定ビットレート (CBR) 265
- 異なるマットエフェクト 176
- コピーコマンド 93
- コピーを保存コマンド 31
- コマ撮り 44
- コマ撮りキャプチャ、設定 45, 46
- コンテキストメニュー 7
- コンポーネントのライセンス認証 52, 53, 269

## さ

- 最後から再生
  - 「逆再生、クリップ」を参照
- 再スキャンコマンド 253
- サイズの変更、メニュー項目 247

## 再生

設定 109

速度の変更 89

トラブルシューティング 286, 287, 288

再生／一時停止ボタン 105

最前面へ 220

最適化

サーバ用の代替ムービー 269

最適化したオーディオ 55

最背面へ 220

差異フレーム 23

サウンドトラック 229

追加 229

ビートの検出 230

プレビュー 230

サウンドトラックトラック 82

削除、クリップ 84

削除、クリップの中間からのフレームの 113

削除し間隔を詰めるコマンド 95, 96, 100

サブカテゴリ

新しいキーワード名札の作成 73

編集 73

サマリキーフレーム 196

サムネール

ボタン用のサムネールの選択 242

メディアビュー 19

サムネールのオフセットタイムコード 242

## し

シーケンス、静止画フレームおよび静止画 56

シーケンスファイルの種類、書き出しがサポートされる 275

シーン検出 43

シーンマーカー

概要 238, 239, 240

検索 243

削除 243

追加 240, 241

名前の変更 243

シーンライン

概要 11, 82

クリップの移動 84

クリップの削除 84

クリップの追加 83

クリップの配置 83

別のクリップの後にクリップをインサート 83

別のクリップの前にクリップをインサート 83

シーンを追加ツール 83, 89

時間インジケータ

キーフレームへの移動 200

タイムライン 90

タイムラインでの配置 90

システム要件 1

自動カラー補正エフェクト 164

自動コントラストエフェクト 164

自動ベジェ補間 203

自動保存オプション 31

自動保存フォルダ 32

自動レベル補正エフェクト 164

シャープエフェクト 168

写真

アルバムの表示 77

スタックおよびスタック解除 75

スタックからの削除 75

スタックでのグループ化 74

スタック内のすべてを展開 76

スタック内のすべてを表示 76

シャドウ、タイトル 226

シャドウ・ハイライトエフェクト 166

縦横比

アナモルフィック 64

正方形ピクセル 64

ピクセル 63, 64

ピクセル、プロジェクト設定 28

フレーム 62

変換 63

消去コマンド 95

情報パネル 12

新規プロジェクトコマンド 13

## す

スーパーインポーズ、ビデオ 153

ズーム

タイムラインのズームイン 87, 90

モニタパネルのズームイン 114

垂直反転エフェクト 189

垂直方向固定エフェクト 189

水平反転エフェクト 189

水平方向固定エフェクト 189

スクラッチディスク

ガイドライン 33

概要 32

設定 33

スケールプロパティ 151

スタイル、タイトル 217

スタック

写真の削除 75

写真のスタック 75

すべての写真の表示 76

説明 74

先頭の写真の指定 75

スタック内の写真を表示コマンド 75

スタックの写真を展開コマンド 76

スタビライゼエフェクト 184  
ストーリーボード 82  
ストップマーカ―  
「メニューマーカ―」も参照  
概要 238  
削除 243  
設定 241, 242  
ストップモーションキャプチャ  
概要 44  
環境設定 47  
再生設定 47  
設定 45, 46  
フレームの削除 47  
プレビュー 47  
ストリーミングビデオ 278  
ストロボエフェクト 186  
ストロボ、作成 186  
スナップコマンド 95  
スプリット編集 116  
スポイトツール 159  
スマートフォン  
書き出し 260  
スライドショー  
Photoshop Elements のスライドショー 85  
グループ化 84, 85  
グループ解除 85  
グループ化したスライドショーを表示するまたは閉じる 85  
作成 84  
シーンマーカ― 240  
編集 85  
スリープモード、トラブルシューティング 284  
スリッパして同期オプション 101

## せ

セーフマージン  
概要 226  
サイズ変更 227  
表示 107  
表示および非表示 227  
静止画  
「クリップ」も参照  
Photoshop ファイルの作成 58  
書き出し 270  
サポートされるファイルの種類 55  
シーンマーカ― 240  
追加 55, 56  
デュレーション 51, 52  
トラブルシューティング 287  
フレームに合わせた拡大縮小 28  
プロジェクトのサイズ 56  
メニューボタン 242

静止画フレーム  
メニューボタン 242  
正方形ピクセル  
縦横比 63  
フッテージ 65  
整理  
キーワード名札 73  
整理ビュー  
クリップの管理 67  
定義 57  
設定  
書き出し 264  
プロジェクト 26  
選択  
クリップ 89  
タイムラインのクリップ 94  
選択した写真をスタックコマンド 75  
選択ツール 89  
先頭の写真として設定コマンド 75  
前面へ 220

## そ

ソースクリップ  
インスタンス 96  
オリジナルの編集 125  
検索 21  
削除 22  
操作の誤り、取り消し 30  
ソラリゼーションエフェクト 186

## た

代替オプション 268  
タイトル  
アニメート 210  
概要 207  
書き出し 227  
重ねる順序 220  
クロール 210  
図形の追加 218  
スタイルの削除 218  
スタイルの設定 218  
スタイルの名前変更 218  
スタイルの保存 217  
セーフマージン 226  
テキストボックスへの画像の追加 220  
テレビセット用 226  
テレビモニタでのプレビュー 226  
テンプレート 212  
テンプレートから作成 212

- トリミング 212
- ロール 210
- タイトルインスタンス
  - トリミング 212
- タイトル機能
  - 「テキストを追加ボタン」を参照
- タイトルスタイル 217
- タイトルセーフエリアオプション 28
- タイトルセーフマージン 226
- タイトルテンプレート 212
- タイトルビュー、ムービーの編集ワークスペース 10
- タイトルファイル、読み込み 52
- タイムコード 90
  - 概要 38
  - キャプチャパネルに表示 38
  - 特定タイムコードでの録画 262
- タイムストレッチコマンド 121, 122, 123
- タイムストレッチツール 89, 121
- タイムライン
  - 「トラック」も参照
  - 移動 90
  - 概要 11, 87
  - 間隔の削除 96
  - キーフレームの作成 195
  - キーフレームの編集 195
  - クリップのインサート 91
  - クリップのオーバーレイ 92
  - クリップの選択 94
  - クリップの操作 91
  - クリップを別のクリップの上にインサート 92
  - ズーム 90
  - スクロール 107
  - スナップ 95
  - ツール 89
  - トラック、数の増加 20
  - トラックの追加 88
  - トリミング 114
  - 表示形式 98
  - プレビューとスクロール 107
- タイムラインでのクリップのインサート 91
- タイムラインでのクリップの再配置 94
- タイムラインでマーカー位置を表示オプション 243
- タイムラインマーカー
  - 移動 104
  - 削除 104
  - 追加 102
- タイムラインマーカーへ移動コマンド 105
- タイムラインマーカーを消去コマンド 104
- タイムラインルーラ
  - ズームインまたはズームアウト 90
  - プロパティビュー 149

- インポイントからアウトポイントの長さに合わせる 196
- タイムライン 87
- タスクエリア
  - キーワード名札 70

## ち

- チャンネル
  - 「アルファチャンネル」を参照
- チャンネルの入れ替えエフェクト 192
- チャンネルボリュームエフェクト 190
- チャンネルミキサーエフェクト 164
- 抽出エフェクト 165
- ちらつき、再生中 287
- ちらつき削除オプション 65

## つ

- ツール、タイムラインでの編集 89

## て

- データ転送レート 35
- データレート
  - 概要 277
  - 分析 23
- テーマ 14
- ディスク
  - Blu-ray 用 254
  - DVD 用 254
  - 種類 237
  - プレビュー 250
- ディスク形式
  - オートプレイ 237, 249
  - メニュー付き 237
- ディスクの作成
  - 「書き込み、ディスク」を参照
- ディスクのトラブルシューティング 288, 289
- ディレイエフェクト 190
- テキスト
  - メニューボタンおよびメニューのテキスト 248
- テキストを追加ボタン 207
  - 「タイトルテンプレート」を参照
- テクスチャエフェクト 187
- デジタルカメラ、写真 35
- デジタルビデオ
  - 「DV」を参照
- デジタルビデオカメラからのファイルの追加
  - 「キャプチャ」を参照
- デバイスコントロール 39, 42
- デューレーション
  - クリップ、設定 122
  - トランジション 138, 139



デュレーション、複数のクリップ 97

テレビ

再生、トラブルシューティング 288

タイトルのプレビュー 226

ディスクへ書き込むための方式 255

モニタ、プレビュー 109

テンプレート

HD 用 245

概要 237, 244

選択 245

背景のカスタマイズ 246

変更 249

ボタンの削除 248

## と

同期、クリップ 101

透明度

「不透明度」も参照

透明部分の作成 153, 155, 157

用語の定義 153

特殊なクリップの作成 59

独立再生形式ムービー 269

ドッキング、パネル 6

ドッキングヘッダ 6

トラック

空のトラックの削除 98

サイズ変更 98

追加と削除 88, 97

ビデオとオーディオ 88

表示形式 98, 99

命名 88, 98

トラックの追加コマンド 88

トラックの表示サイズコマンド 98

トラックヘッダ、サイズ変更 98

トラックマットキーエフェクト 157

「キーイング」の「エフェクト」も参照

トラブルシューティング

エンコーディングエラー 289

ガイドライン 283

再生 286, 287, 288

スリープモード 284

ちらつき 287

ディスクへの書き込み 288, 289

ビデオの画質 284

読み込み 285

リソース 283

トランジション

PICT マスク 135

エッジのスモーキング 137

置き換え 133

お気に入り 130

開始値と終了値 137

概要 128

片側 128

境界 137

グラデーションワイプ 136

繰り返されるフレーム 128

検索 130

シーンラインでの適用 131

初期設定 133

タイムラインでの適用 131

中心点 139

調整 137

デュレーション 138

配置 131, 137

反転 137

方向 137

よく使うトランジションの保存 133

両側 131

両側トランジション 128

トランスフォームエフェクト 170

取り消し、変更 30

トリミング

タイトル 212

タイムラインでのトリミング 114

デュレーションの設定 122

プロジェクト 278

モニタパネル 118

トレブルエフェクト 192

ドロップシャドウ 226

ドロップシャドウエフェクト 183

ドロップフレーム、防止 39

## な

名札

カテゴリと初期設定 70

名前の変更

クリップ 21

ソースファイル 21

ナレーション

置き換えまたは削除 232

設定 231

録音 231

ナレーショントラック 82, 231

ナレーションを追加ツール 83, 89

ナレーター

「ナレーション」を参照

## に

二層ディスク 254

## の

- ノーマライズ、ゲイン 236
- ノイズエフェクト 186
- ノッチエフェクト (オーディオ) 191

## は

- 背景
  - 色の指定 158
  - カラー 61
  - 削除 155
- 配信先エンコーディング設定 267
- ハイパスエフェクト 191
- 背面へ 220
- 波形の表示 98
- 波形ワープエフェクト 170
- バスエフェクト 190
- パネル
  - 明るさの調整 8
  - サイズの変更 7
  - ドッキング 6
  - パネル名の表示 5
  - 表示と非表示 6
  - メニュー 7
- パネルメニューボタン 7
- 波紋 (円形) エフェクト 172
- 速い動き 121
- バランスエフェクト (オーディオ) 190
- パレット
  - 「パネル」を参照
- ハロー、作成 186
- 反射、作成 169
- 反転エフェクト (オーディオ) 191
- 反転エフェクト (ビデオ) 168
- パンとスキャン 62
- ハンドル
  - キャプチャ 39
  - ベジェ 202

## ひ

- ビート、サウンドトラックでの検出 230
- ビートを検出ボタン 230
- ピクセル、トリミング 189
- ピクセル縦横比
  - 「縦横比」を参照
- ピクチャインピクチャ (PiP) プリセット 147
- ピクチャインピクチャオーバーレイ
  - 削除 87
  - 作成 86
- ヒストリーパネル 30
- ひずみ、オーディオ 233

- 左チャンネルへ振るエフェクトと右チャンネルへ振るエフェクト 191
- ビットレートエンコーディング 265, 267

## ビデオ

- エフェクトギャラリー 161
- ちらつき削除 65
- トラック、数の増加 30
- トラック、タイムライン内 88
- ファイル、追加 54
- フェード 154
- メニューボタン 242, 248

- ビデオカメラのリモート制御 39

## ビデオテープ

- 書き出し 260, 261
- キャプチャ元 38
- データレート 277

## ビデオトランジション

- 「トランジション」を参照

## ビデオマージエフェクト 189

## ビデオレンダリング設定 29

## ビデオを削除コマンド 100

## 表示

- スタック内の写真 76
- 表示形式オプション 28

## ふ

### ファイル

- オーディオ、追加 55
- 静止画の追加 55
- ハードディスクからの追加 51
- ビデオ、追加 54

### ファイル形式 57

### ファイルの共有

- Photoshop Elements と Adobe Premiere Elements 間 57
- 例 57

### ファイルの種類

- 書き出しでサポートされるファイルの種類 275

### フィールドオプションコマンド 65

### フィルム、外観 188

### フェード

- ビデオ 154

### フェードインオプション、フェードアウトオプション 154

### フォルダ

- エフェクト用 142
- コピーしたプロジェクト用 279
- 名前の変更または削除 143

### フォント 207

### フォントのインストール 1

### 複製エフェクト 186

### 複製コマンド 96

### フッテージを変換コマンド 158

不透明度  
調整 154  
定義 153  
不透明度エフェクト 140, 153  
ブラー  
ガウス 168  
滑らか 167  
プラグイン、サードパーティ製 141  
フリーズフレーム  
インターレース解除 65  
プリセット  
「エフェクトプリセット」と「プロジェクトのプリセット」も参照  
Adobe Premiere Elements に付属 141  
エフェクト 147, 148  
ブルースクリーンキーエフェクト 174  
ブルースクリーン、削除 155, 156  
フルスクリーンで再生 106, 108  
フルスクリーンプレビュー 106, 108  
終了 109  
制御 108  
プレースホルダ 23  
フレーム  
Photoshop Elements での編集 126  
差異 23  
静止画としての書き出し 270  
保持 124  
フレームサイズ  
プロジェクト設定 28  
フレーム縦横比  
「縦横比」を参照  
フレームの保持コマンド 124  
フレームレート  
書き出し設定 273  
プレビュー  
エフェクト用のレンダリング 110  
サウンドトラック 230  
タイムラインでのスクロール 107  
ディスク 250  
テレビモニタ 109  
フルスクリーン 108  
プレビューファイル 111  
方法 106  
ムービー 105  
メニュー付きディスク 250  
プレビューウィンドウ 117  
プレビュー、コピーしたプロジェクト 279  
プレビューモニタ  
「プレビューウィンドウ」を参照  
プロジェクト  
移動 279  
開始 13  
概要 5, 13

コピー 279  
設定 26  
トリミング 278  
バックアップと復元 31, 32  
開く 14  
保存 31  
プロジェクトコピーコマンド 278, 279  
プロジェクト設定 27  
一般 28  
概要 26  
確認 27  
カスタム 26  
キャプチャ 29  
再生 28, 109  
初期設定 26  
タイムベース 28  
タイムライン初期設定 30  
ビデオレンダリング 29  
プリセット 26  
編集モード 28  
プロジェクトに追加（レイヤーを統合）コマンド 58  
プロジェクトのプリセット  
HDV 27  
NTSC 27  
PAL 27  
概要 26  
カスタムまたはサードパーティ 26  
作成 27  
選択 26  
場所 26  
変更 26  
ワイドスクリーン 27  
プロジェクトビュー  
アイコン表示 18  
クリップの再生 21  
項目の表示 18  
サムネール 19  
フォルダ 20  
リスト表示 18  
プロジェクトをコピーオプション 279  
プロジェクトをすべてコピーオプション 279  
プロジェクトを開くコマンド 14  
プロパティ、クリップ 23  
プロパティ情報コマンド 23  
プロパティビュー  
キーフレーム 195, 200, 201  
プロパティの調整 149  
分割、クリップ  
概要 119  
分割してインサート 83  
分布、オブジェクトの 221

## へ

ページカールエフェクト 171  
ペーストコマンド 93  
ベジェハンドル  
    概要 202  
    補間の調整 203  
    補間方法の変更 204  
ベジェ補間  
    概要 202  
    方法 203  
ヘッダ  
    ドッキング 6  
別名で保存コマンド 31  
ベベルアルファエフェクト 182  
ベベルエッジエフェクト 182  
変更  
    取り消し 30  
編集ワークスペース 13  
ベンドエフェクト 168

## ほ

補間  
    概要 194, 202  
    キーフレームアイコン 203  
    調整 203  
    変更 204  
    方法 202, 203  
ポケット PC  
    書き出し 260  
ポストリゼーションエフェクト 166  
ポストリゼーション時間エフェクト 188  
保存コマンド 31  
ボタン  
    「メニューボタン」を参照  
ポッドキャスト 259  
ポッドキャスト 259  
ボリューム  
    オーディオミキサーでの調整 233  
    タイムラインでの調整 235  
    フェードインまたはフェードアウト 236  
    ミュート 236  
ボリュームエフェクト 140, 192  
ボリュームレベル 233, 235

## ま

マーカー 82  
    「タイムラインマーカー」および「メニューマーカー」も参照  
    移動と削除 104  
    音楽への追加 230  
    概要 101

検索 105  
コメントとリンク 103  
追加、クリップマーカーとタイムラインマーカー 102  
マスク 153  
    「アルファチャンネル」と「キーイング」も参照  
    PICT マスクトランジション 135  
    定義 153  
マット 153  
    ガベージ 157  
    カラーの選択 159  
    定義 154  
    透明部分の作成 155  
    背景 61, 158  
マット削除エフェクト 178  
マットベースのキーイングエフェクト 155

## み

ミキシング、オーディオ 233  
見つからないファイル 61  
ミニタイムライン  
    プレビューウィンドウ 119  
ミュート、オーディオ 233  
ミラーエフェクト 169

## む

ムービー  
    1 枚のディスクに複数のムービー 289  
    レンダリング 110  
ムービーコマンド 271  
ムービーテーマ  
    トラック 88  
ムービーの編集ワークスペース  
    概要 9  
ムービーヘッダ 269

## め

メディアビュー  
    DVD テンプレートビュー 10  
    エフェクトビューとトランジションビュー 10  
    概要 10, 17  
    項目の検索 21  
    項目の削除 22  
    項目の表示 25  
    サブビュー 10  
    タスクパネル 10  
メニュー  
    「メニューボタン」も参照  
    オーディオとビデオの追加 244  
    作成 244  
    シーンマーカーの追加 240

- テキストのプロパティの変更 248
- テンプレート 245
- 背景のカスタマイズ 246
- パネル 7
- ビデオ背景 244
- プレビュー 250
- 編集 247, 248
- メニュー項目のサイズ変更 247
- メニュー付きディスク
  - 概要 237
  - プレビュー 250
  - 変更 249
- メニューテンプレート
  - 「テンプレート」も参照
  - 概要 244
  - 選択 245
  - 調整 249
- メニューボタン
  - アニメート 242, 248
  - 削除 248
  - サムネール 242, 243
  - リンク 238, 239
- メニューマーカー
  - 概要 238
  - 検索 243
  - 削除 243
  - シーンマーカー 239, 240
  - 手動設定 241
  - ストップマーカー 238
  - 設定 241
  - 追加 240
  - 名前付け 241, 243
- メニューマーカーへ移動コマンド 243
- メニューを作成ワークスペース
  - DVD テンプレートビュー 10
  - 概要 10
- メモリスティック、ファイルの追加 49

## も

- モーション
  - 速度の調整 202
  - バスの調整 205
  - メニュー 244
- モーションエフェクト
  - アニメート 195, 204
  - 概要 140
  - プロパティ、調整 151
- モーション静止画
  - 「静止画」を参照
- モーションメニューボタンオプション 242, 249
- モザイクエフェクト 186

- モニタ、テレビ 109
- モニタパネル
  - 再生コントロール 105
  - セーフマージン 107
  - タイムラインルーラ 114
  - トリミング 118
  - フルスクリーンモード 108
  - プレビュー 105, 106
  - ミニタイムライン 114
- モニタパネルのミニタイムライン 107
- モノクロエフェクト 172
- モバイルデバイス 259

## や

- やり直し、変更 30

## ゆ

- ユーザインタフェイスの環境設定 8
- ユーザプリセットフォルダ 142
- 有効コマンド 101, 233
- 優先フィールド
  - 概要 65
  - 設定 28

## よ

- 要件、システム 1
- 読み込み
  - DV 以外のデバイスから読み込み 49
  - 概要 48
  - トラブルシューティング 285

## ら

- ライセンス認証、コンポーネント 52, 53, 269

## り

- リスト表示、タスクパネルのメディアビュー 25
- リソース、トラブルシューティング 283
- リップping、オーディオ 55
- リップ削除
  - 「削除し間隔を詰めるコマンド」を参照
- リムーバブルメディア、ファイルの追加 49
- 輪郭検出エフェクト 186
- リンク
  - メニューボタン 238, 239
- リンク、クリップ 100

リンククリップ

オーディオまたはビデオの削除 100

解除 100

概要 99

**る**

ループ再生、QuickTime 代替ムービー 269

ルミナンスキーエフェクト 177

**れ**

レーザーツール

「クリップを分割ツール」を参照

レターボックス、使用 62

レンズディストーションエフェクト 169

連続ベジェ補間 203

レンダリングファイル

概要 110, 111

削除 111

プレビュー 111

レンダリングする部分の設定 110

レンダリングファイルを削除コマンド 111

連番付きシーケンス、追加 56

**ろ**

ローパスエフェクト 191

ロールエフェクト 189

ロールタイトル 210, 211

録画、テープ 260, 262

**わ**

ワークエリアバー、レンダリング 110

ワークエリアをレンダリングコマンド 105

ワークスペース

概要 5

カスタマイズ 6, 8

初期設定に戻す 7

歪曲、画像への適用 169, 170

ワイドスクリーンプロジェクトのプリセット 27